Yo Shimizu
よー清水

絵がふつうに上手くなる本

はじめの一歩×上手い絵の技術×安定して稼ぐ秘訣



とっておきを教えます。

描き始めたい
何から始めたら
よいですか?

上手くなりたい
どうしたら上手い
絵が描けますか?

仕事にしたい
絵で稼ぐには
何が必要ですか?

絵がふつうに上手くなる本

はじめの一歩
×
上手い絵の技術
×
安定して稼ぐ秘訣

よー清水
Yo Shimizu



SB Creative

はじめに

私たちの周りには素敵な絵があふれています。

近年ではゲームやアニメ、漫画のみならず、小説、広告、ミュージックビデオなど日本のあらゆるエンターテインメントの中で絵が活躍し、幅広い世代の人々に親しまれ、世界にまで発信されるようになりました。

面白いゲームで遊んだとき、感動するアニメを見たとき、ワクワクするミュージックビデオを見たとき、自分もこんな絵を描いてみたい！　と憧れたことはありませんか？

本書はこのように、絵を描くことに憧れているけれど何から始めたらいいかわからない初心者、絵がもっと上手くなりたいと思っている中級者、イラストレーターになりたいと考えているプロ志望の学生、今も絵の仕事をしてはいるけど、もっと絵でお金を稼ぎたいと考えるプロまで、絵に関わるあらゆる悩みを抱える人を、現役で活動しているイラストレーターの経験を生かしてサポートする本です。

さて、現役で活動と言っても絵の仕事にはいろいろなジャンルがありますので、簡単に著者のよー清水について紹介させていただきます。私は学生時代からSNSを中心にイラストの投稿を始め、現在はフリーランスのイラストレーターとして活動しています。最も得意なジャンルはファンタジーやSFなど、現実には存在しない世界をデザインし、絵として形にすることです。

具体的な仕事内容を挙げます。例えばゲームにおいては、『FINAL FANTASY Ⅶ REMAKE』ではカードイラスト、『Identity V 第五人格』では建物やマップなどのデザイン、『けものフレンズ3』ではイベント用の広告イラストなど様々な作品に参加しています。アニメでは、映画『甲鉄城のカバネリ 海門決戦』やテレビアニメ『Vivy -Fluorite Eye's Song-』、Netflixオリジナルアニメなどでイメージボードを主に担当しています。

実物大の動くガンダムが展示されている『GUNDAM FACTORY YOKOHAMA』ではガンダムのグッズイラスト、コミックマーケット97では公式で運営から発売される紙袋のイラストのようにグッズのイラストを描くこともあります。

他にも、Ａｄｏｂｅ社の依頼でＰｈｏｔｏｓｈｏｐの広告やメイキング動画の提供をしたり、ｉＰａｄアプリ「Ａｄｏｂｅ Ｆｒｅｓｃｏ」のテスターとして開発に協力したり、さらに漫画のデザイン協力や『ヒプノシスマイク』などの世界観デザイン、ライトノベル、一般書籍の装画や挿絵など、絵が必要とされる多様なジャンルの仕事をしています。

このようにエンターテインメントの様々な領域で仕事をしてきた経験を生かし、みなさんの夢をかなえるお手伝いをしたいと思い、本書を執筆しました。なお、本書における「絵」または「イラスト」という言葉は、私の仕事内容を見てもわかるとおりゲームやアニメなどの商業作品に使われるようなものを指します。西洋絵画、日本画、抽象絵画、現代アートなどのジャンルについては、本書では言及しておりません。

本書は他の本にはない二つの特徴があります。一つ目は「絵が上手い人が無意識でやっていて『ふつう』はあまり解説されない点に注目したこと」、二つ目は「この本一冊で初心者からプロまでの悩みを解決すること」です。

一つ目の特徴、本書における「ふつう」というのは絵が上手い人や絵を仕事にしているような人が「ふつうにラフを描きます」とか「ふつうに練習しました」などと一言で流してしまう秘密の部分です。実は絵において本当に大事な部分はあまり語られません。なぜかというと、そういう部分は身体に染み付いた習慣や無意識にやっていることだからです。無意識的な動作は言葉にするのが難しく、他人に説明することが困難です。

例えるなら「歩く」という動作を説明するような感じです。歩くときはまず右足を持ち上げて、同時に左手を振って、重心を前に……というように、普段あまり考えないでやっていることを説明するのは大変ですよね。

一つ一つの動作の意味や理由を解説するのはとても難しいですが、本書はそこを徹底的に言語化しました。このような、絵が上手い人にとっての「ふつう」を知ることで、あなたの技術は飛躍的に向上します。

二つ目の特徴は読者ターゲットです。本書のような技法書は通常だと初心者向け、プロ向けと本一つ一つに個別のターゲットが定められています。しかし本書は第1部（第1、2章）は初心者、第2部（第3～8章）は中級者、第3部（第9、10章）はプロ志望とプ

ロ向けというようにターゲットが複数になっています。つまり本書は初心者からプロになるまで、その人の「絵を描く人生」をずっとサポートし続けられる本なのです。第1章から第10章まで通して読むことで、最初の練習方法から、進学や就職、絵を仕事にして独立する方法まですべてを知ることができます。

まだ初心者だったりプロになることは考えていないという方は、第3部の内容は難しくて自分向きではないと思うかもしれません。安心してください！　どの章もできるだけ専門用語は使わず、噛み砕いて説明していますから、単純な読み物として「絵を仕事にして生きている人」をのぞき見る体験ができます。通常はなかなか絵を仕事にしている人が身近にいないと思いますので、楽しい体験になるはずです。

もう少しだけ詳しく各部を紹介していきましょう。

第1部「絵を描き始めたい」（第1、2章）は初心者のための第一歩です。

絵を全く描いたことがなく、何をしたらよいかわからない、まず何を描いたらいいの？　何を練習したらいいの？　どんな道具をそろえたらいいの？　という、最初の悩みを解決し、

まず絵を描くことを好きになってもらう内容になっています。通常のイラスト技法書はそもそも絵を描くことが好きな前提であることが多いですが、本書の第一ステップは絵を描くことを好きになって、ハマってもらうことなんです。ある程度絵を描いた経験がある人は「おすすめのデジタル環境」（69ページ）から読むことをおすすめします。

第2部「絵が上手くなりたい」（第3～8章）は、初心者～中級者で本格的に絵が上手くなりたい、なんでも描けるようになりたいと練習し始める人に向けた内容です。

絵が上手い人にとっては当たり前で、なかなか言語化されなかったテーマに着目し、絵の上達に悩んでいる人に向けた解決策を紹介します。そもそも観察とはどうやるのか？自分が伝えたいことをどうやって絵にするのか？立体、デッサン、資料の見方、著作権、テーマの生成、構図、パース、ライティングなどの絵の根本を掘り下げます。色塗りのメイキングなど具体例を交えてたっぷり約200ページにわたって解説しています。

第3部「絵を仕事にしたい」（第9、10章）はプロ志望～プロ向けの内容です。絵の仕事がしたいという人が最初に悩む「進路」や「就職」の話から、フリーランスとして仕事

を得るための営業、自分を売り込む自己ブランディングの話を軸に、絵で安定的に稼いでる人はどのようにして仕事を得ているか？ どうやったらもっと自分の絵を高く買ってもらえるか？ などの疑問に答えていきます。

このように本書は一冊で、あなたのお絵かきのあらゆるステップをサポートします。さあ、一緒に楽しく絵を描いていきましょう！



目次

第1部　絵を描き始めたい　21

第3部 絵を仕事にしたい 277

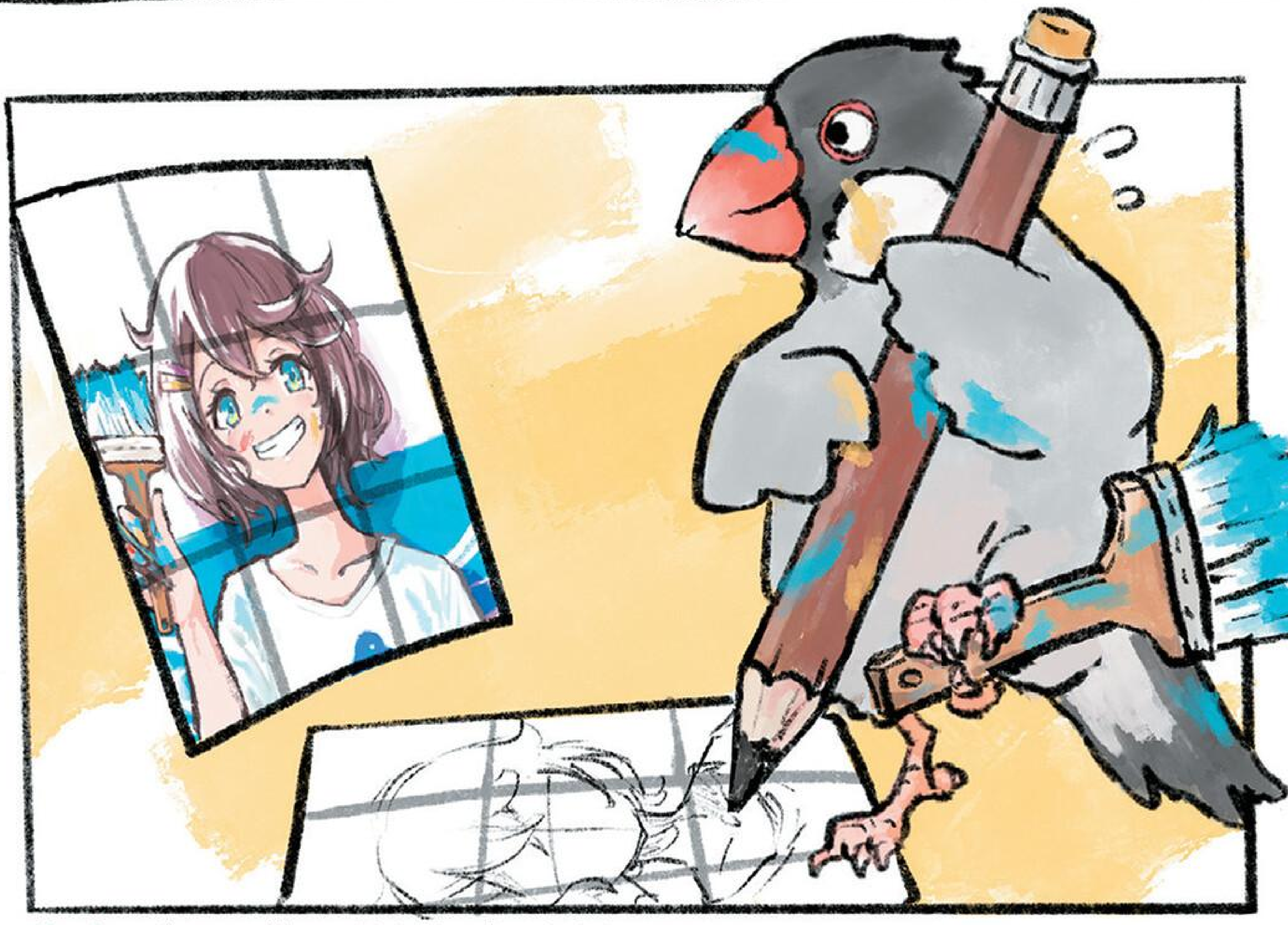
第10章 フリーランスのイラストレーターとして生きる……311

第1部

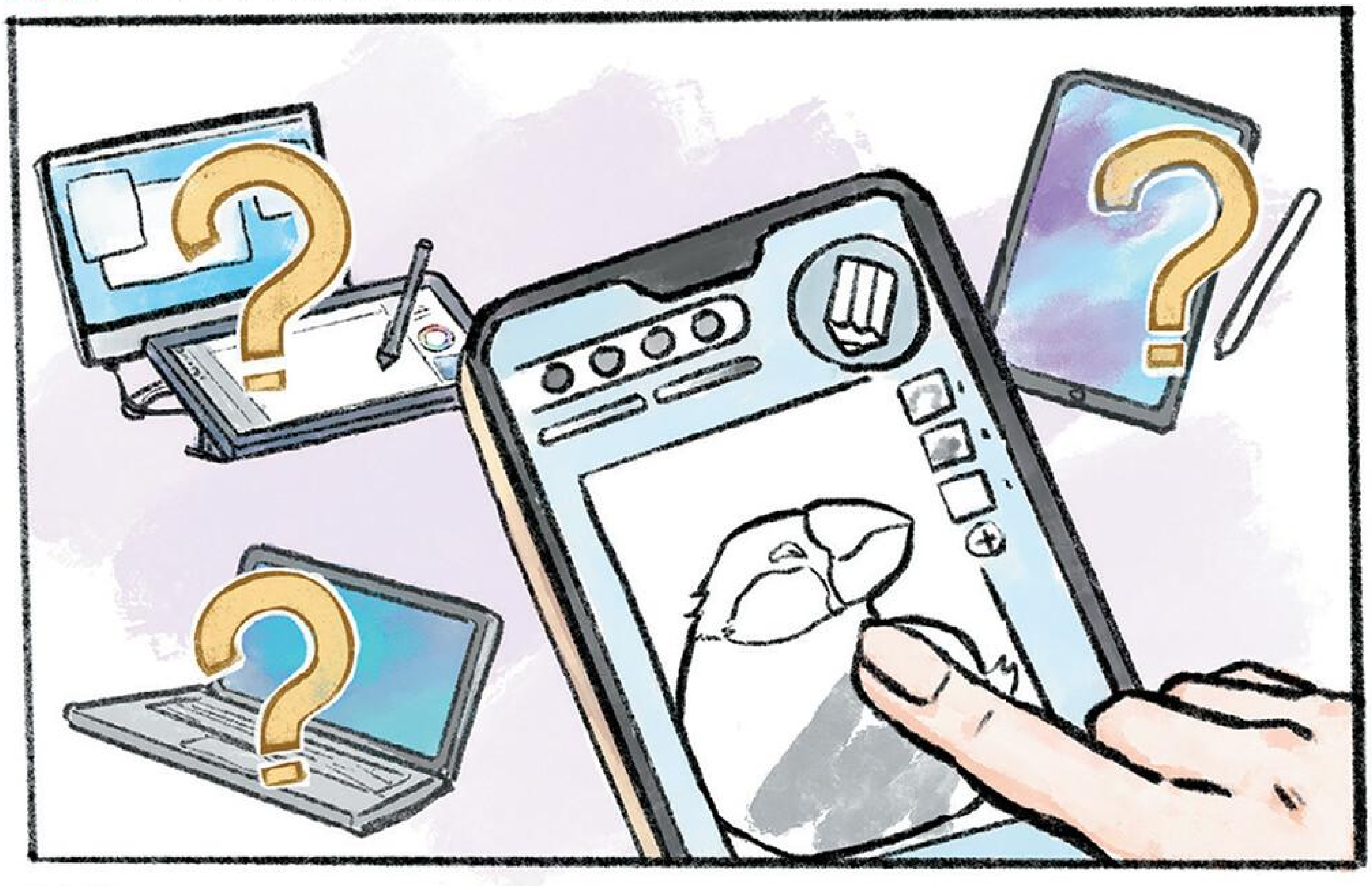
絵を描き始めたい

ゲームやアニメやイラストを見て感動し、自分も絵が描けるようになりたいと思った人に向けて、最初のステップを提案します。何から始めると楽しめるか、どんな道具がおすすめかなどを紹介します。

第1部のあらすじ



第1章　グリッド模写で絵を描く楽しさを知ろう



第2章　デジタルの色塗りを試してみよう

第1章

グリッド模写で絵を描く楽しさを知ろう

絵を描くことに興味があるけど自信がない人や、描く経験がほとんどない人に向けて、グリッド模写を紹介します。描き始めの人でも楽しみながら達成感を得られる練習方法です。

何から始めるか

「絵が描けるようになりたいのですが、どんな練習から始めたらよいでしょうか？」

絵を描くことに興味を持った方からよく聞かれる質問です。絵をほとんど描いたことがなかったり、どちらかといえば苦手と思っていたりして、何から手をつければよいのかわからないという人も多いでしょう。絵を描く自信がないとき、どのような練習から始めるとよいでしょうか。

まずは絵の代表的な練習方法を三つ簡単に紹介します。

デッサン

歴史があり、最も定番と言われる絵の練習方法がデッサンです。石こう像や身の回りにある静物、人物など様々なものを鉛筆や消しゴムだけを使って可能な限り正確に描く訓練です。絵の基礎となる様々な技術や習慣が身につきます。



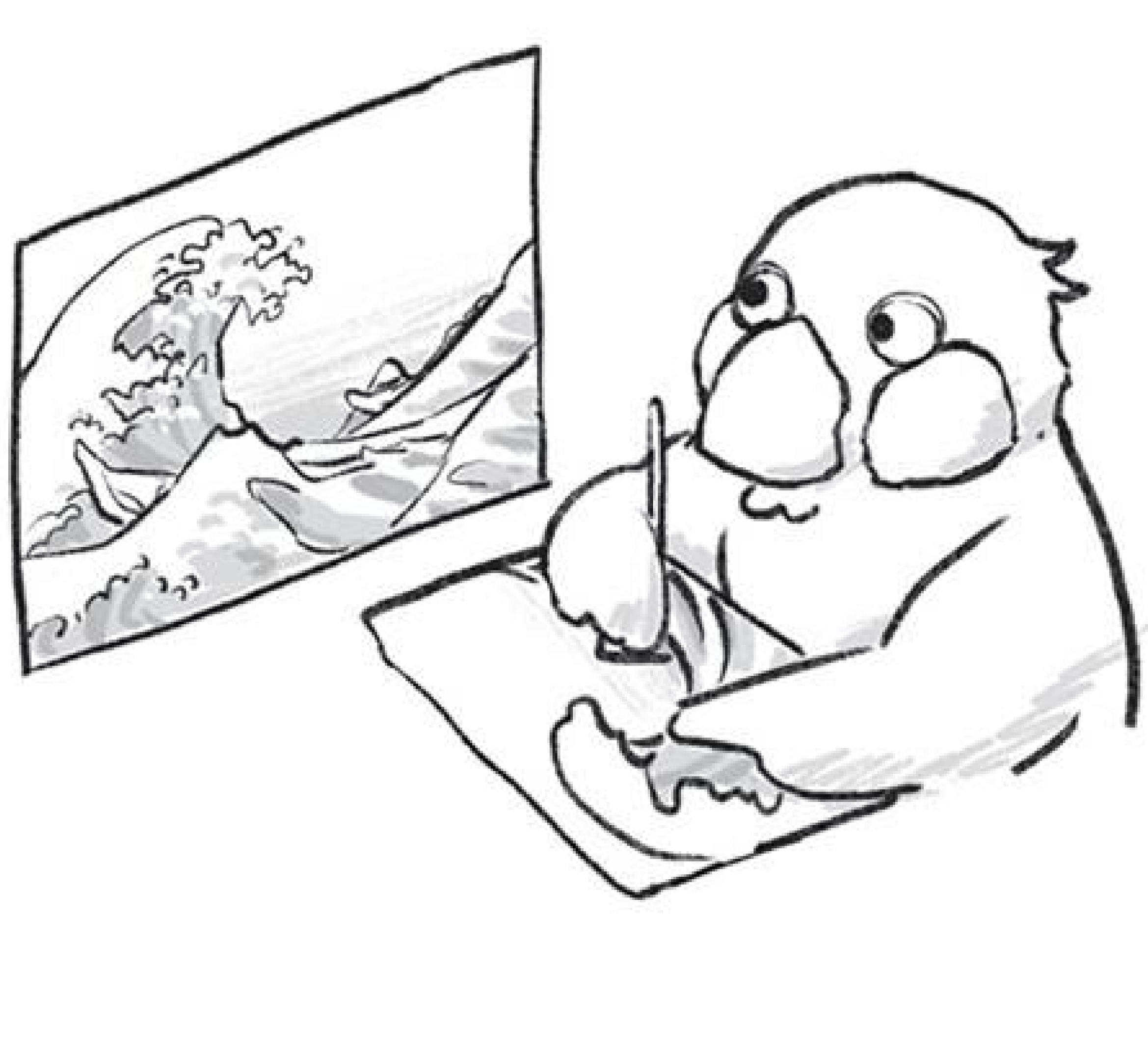
スケッチ

スケッチは、人物や風景など様々なものをスケッチブックなどにある程度のスピード感をもって描く訓練です。どちらかというと、絵としての完成度より実物をよく観察しながら描くことで、モチーフの特徴や動きなどを捉え、完成度を求める作品に活かすための習作にしている人が多いです。人によってかける時間は変わりますが、スケッチ1枚に何時間もかけることはあまりありません。

模写

お手本となる作品を真似て描くことを模写と言います。特に絵をまったく描いたことがなくて、これから描き始めたいという初心者におすすめの練習方法です。ある程度絵を描ける人でも、流行りの絵柄の特徴やテクニックを学ぶために行うこともあります。





楽しいことを繰り返す

絵を描くことはとても楽しいのでぜひチャレンジしてほしいと思うのですが、「基礎が大事です！　鉛筆デッサンをして画力を鍛えよう！」と最初から言うことはためらわれます。真っ先に難しい基礎訓練をしようとするとかなりの確率で挫折するからです。

高みを求めることは素晴らしいことなのですが、最初に設定した目標が高すぎると目標と今の自分との差が大きすぎて自分のいたらなさばかりが目につきます。やったぞ！　とか上手くなったなぁとか、成功体験が得られないということです。成功体験が得られない練習というのはつらく、長く続けるのは大変です。

最初に大切なのは「絵を描くって楽しい」「あれ？　自分って意外と絵が描けるのでは？」と思えることです。人間は楽しいことは言われなくても繰り返すことができます。繰り返しは継続、すなわち力になります。

模写はとても楽しい

模写はとても楽しい練習です。絵は、構図、色、タッチなど様々な要素を考えながら描く必要があるのでしっかりした作品を描くのはとても難しいのですが、模写はすでに完成

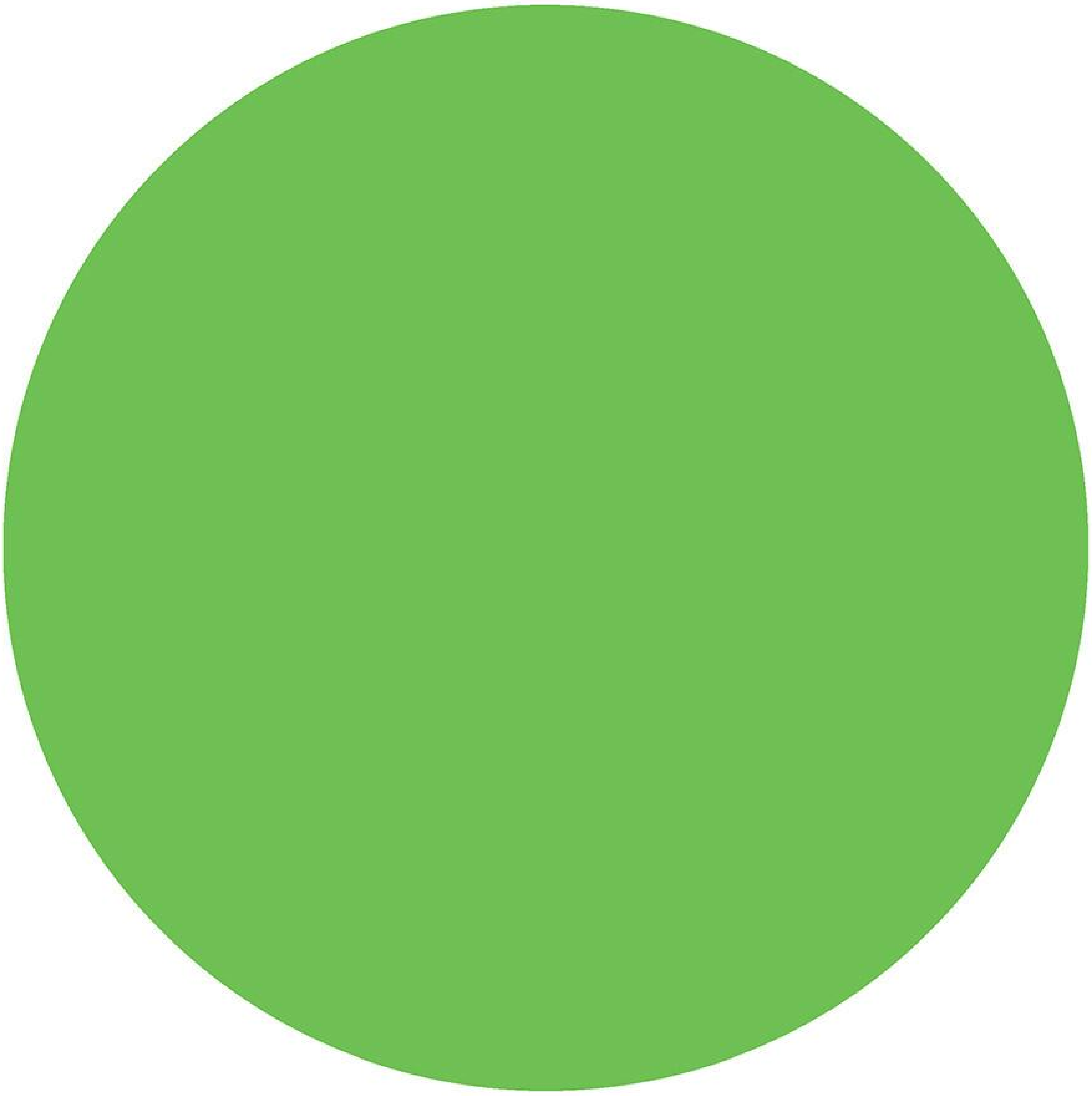
されたお手本を真似ることに力を注げばいいので楽に絵を描く楽しさを味わえます。初心者が最も手軽に楽しくなる練習は自分の好きな作品の模写です。好きな作品は眺めているだけで幸せになるし、それを真似られたときはとても楽しいです。最初は模写を繰り返して、絵を描く楽しさを味わいながら描くことに慣れるようにしましょう。

グリッド模写をやってみよう

お手本を真似ればいいと言っても、どうやって真似ればいいのかわかりませんよね。特に絵が全く描けないと思っている人は、真似て同じように描く難しさを経験的に実感しているのではないでしょうか。真っ白な紙にお手本を見ながら描いてと言われても、どこに線を引けばよいか悩むと思います。

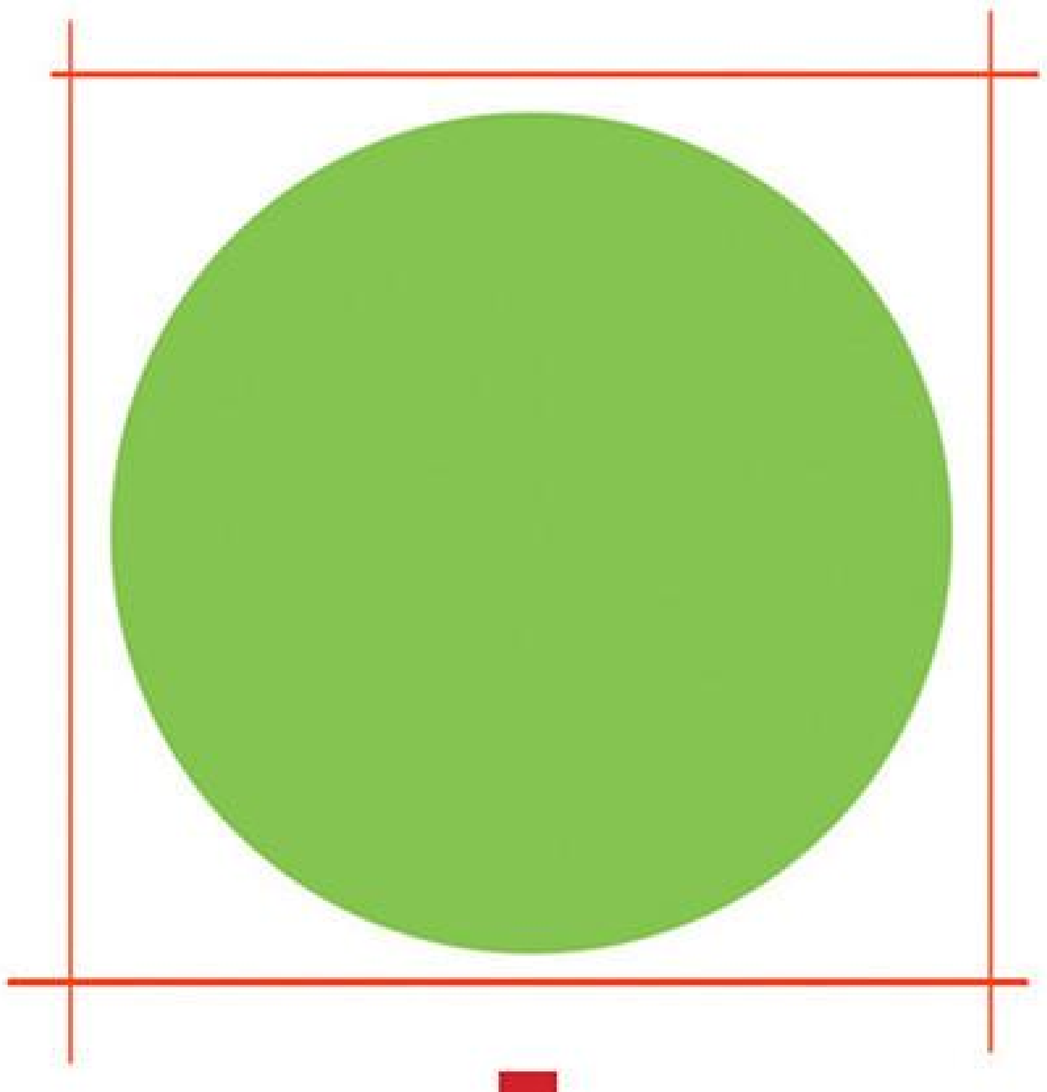
そこで、まずはお手本を正確に写し取る手法「グリッド模写」を紹介します。その名の通りグリッド、格子状の線を使う手法です。この手法は絵を描いたことがない人でも、流れに沿って作業するだけでかなりきれいにお手本を真似できます。

次のページからはグリッド模写で線画を真似て描く手順を解説します。道具は、紙と鉛筆でも、パソコンとペンタブレットでもなんでも構いません。ぜひ試してみてください。

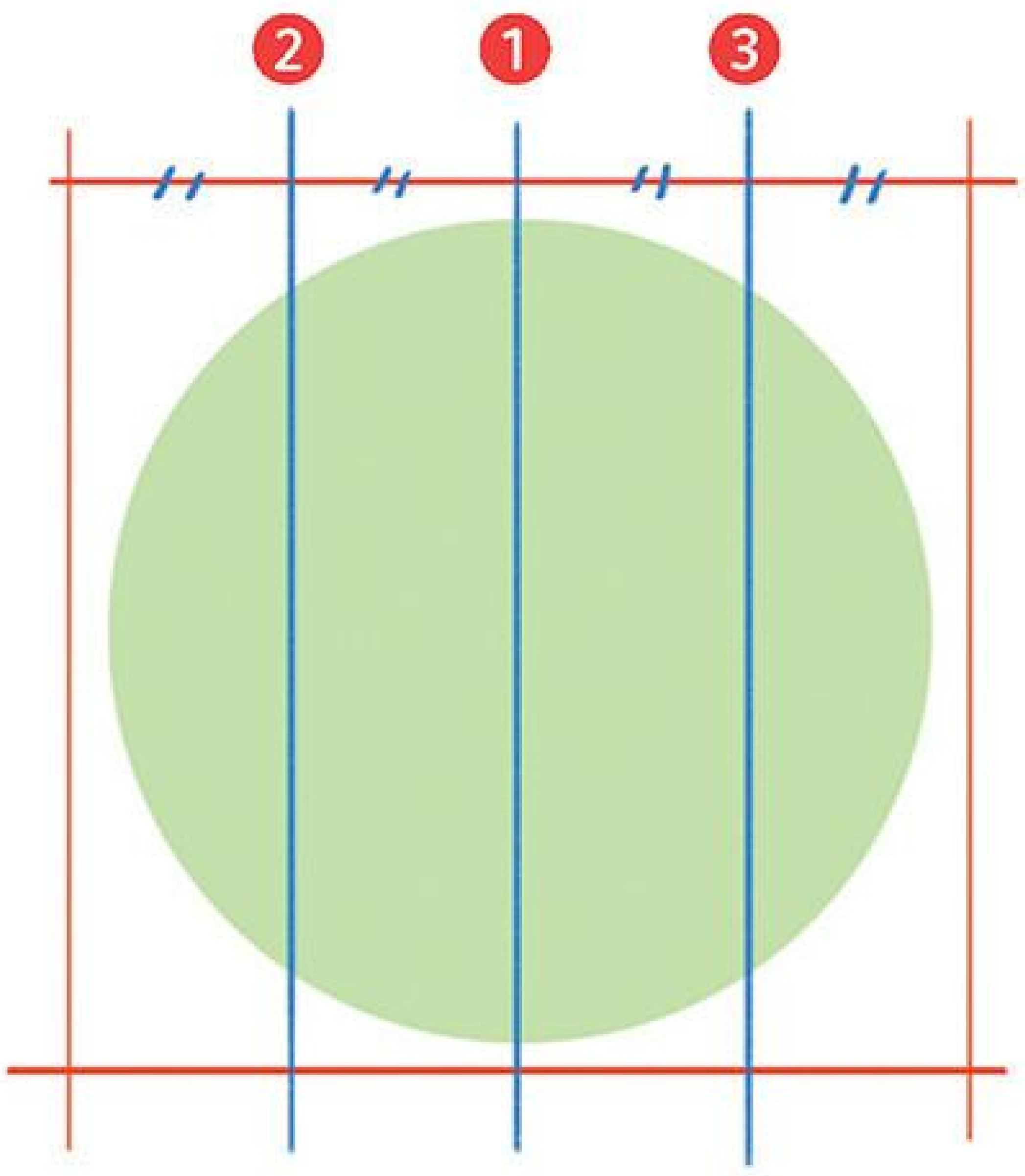


※模写のお手本です。次ページからのグリッド模写を試すときに、
コピーしてご利用ください。

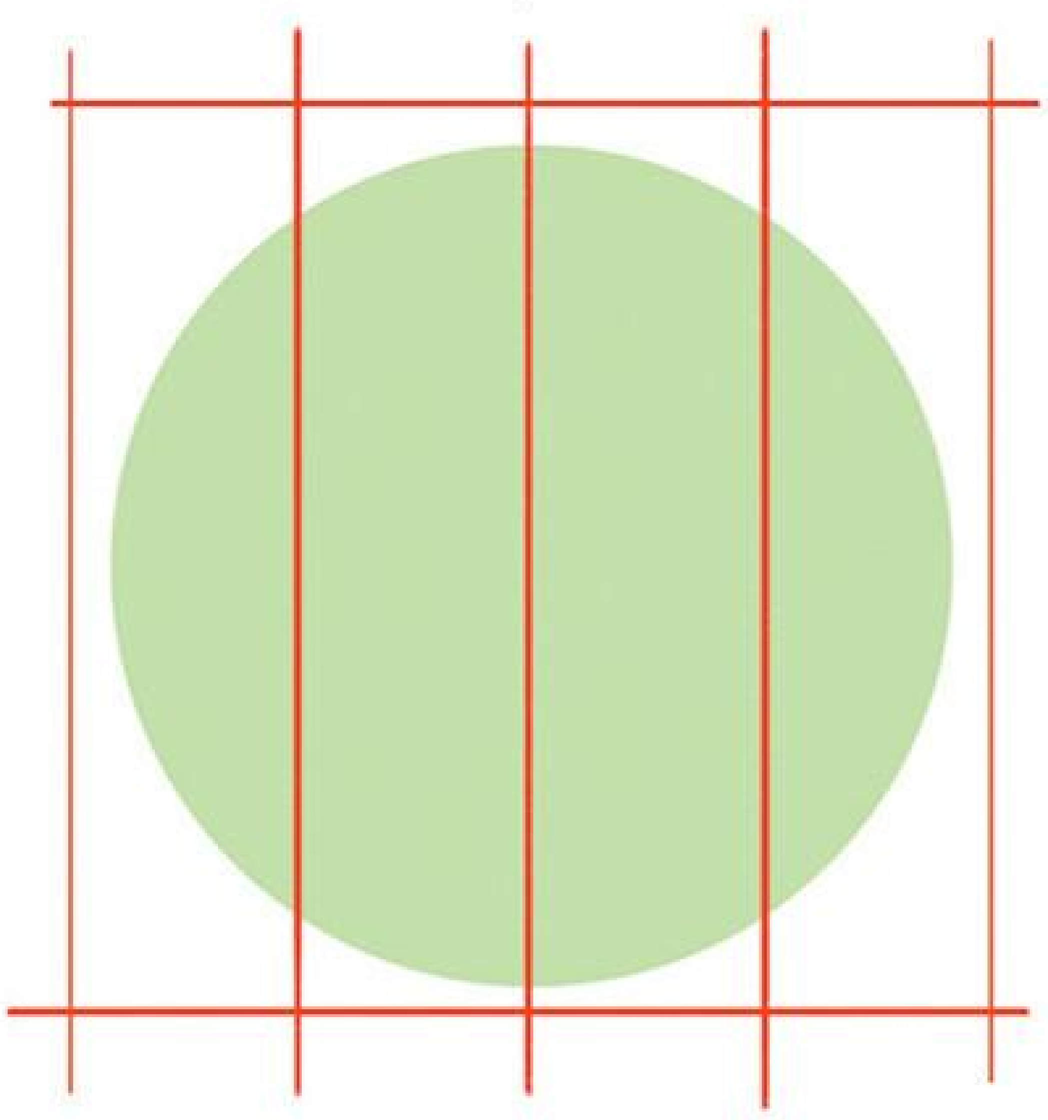
1
お手本を縦に分割する線を描く



丸い円の絵を線画に模写してみましょう。まずお手本の絵の周囲を線で囲みます。大まかに正方形に近くなるように意識してください。慣れないうちは定規を使って正方形になるように測りながら描くとよいです。

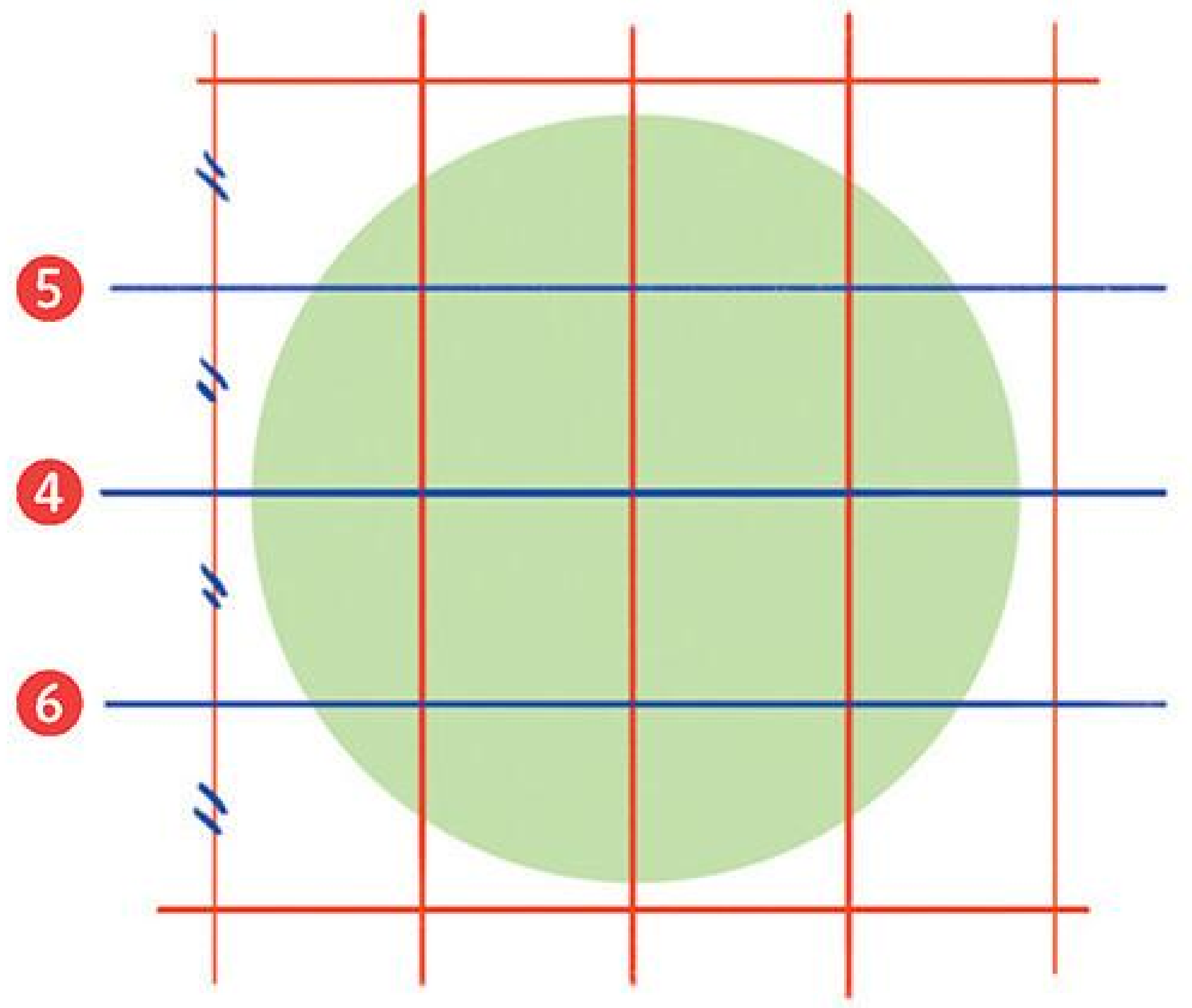


次に上の線の長さを測って、中央の位置に❶の線を引きます。さらに❶の左側を半分にした❷の位置に線を引きます。右側も同じように半分にした❸の位置に線を引きます。この分割も定規を使えば楽です。

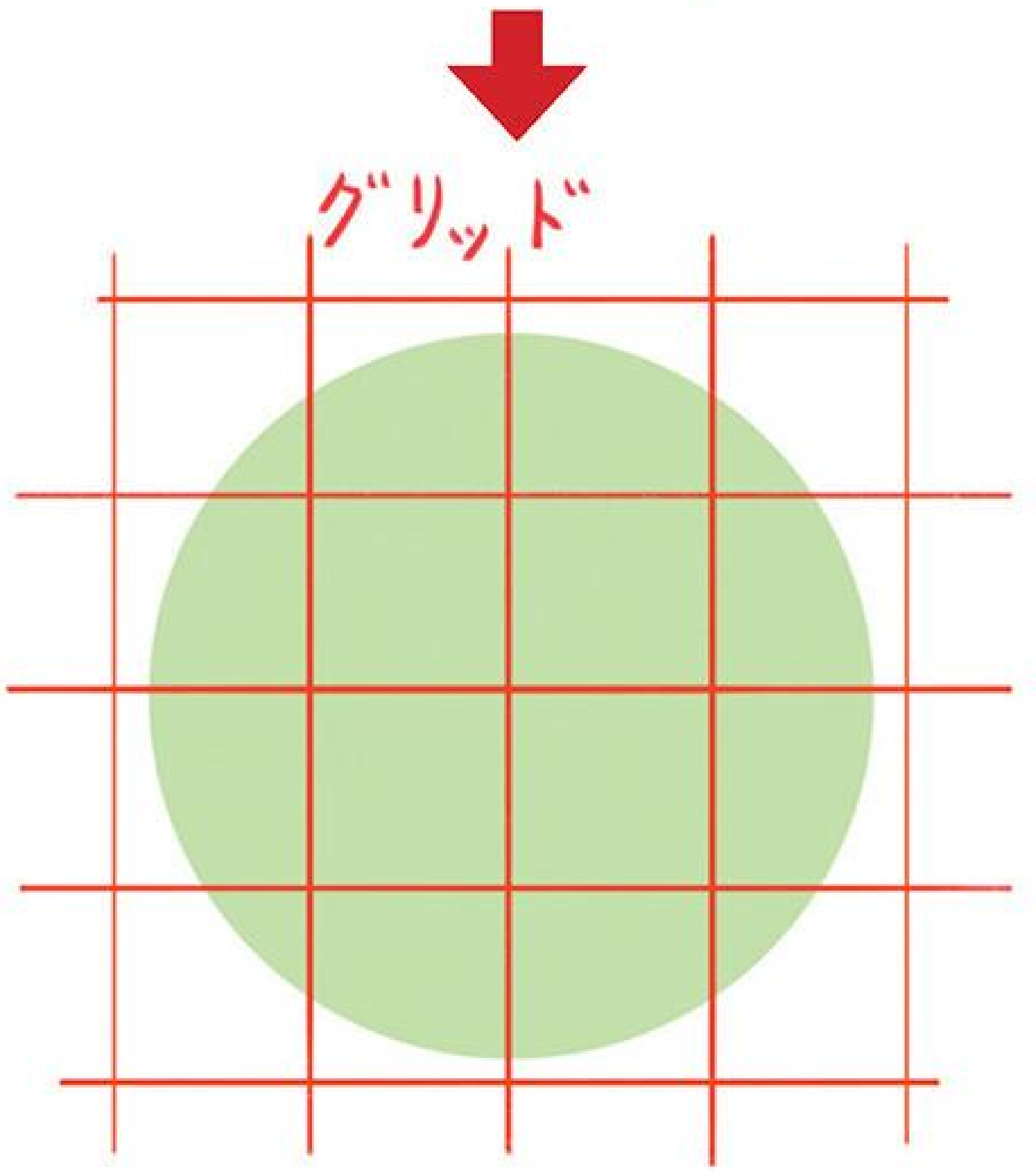


これでお手本を縦に4分割する線が描けました。

2 お手本を横に分割する線を描く

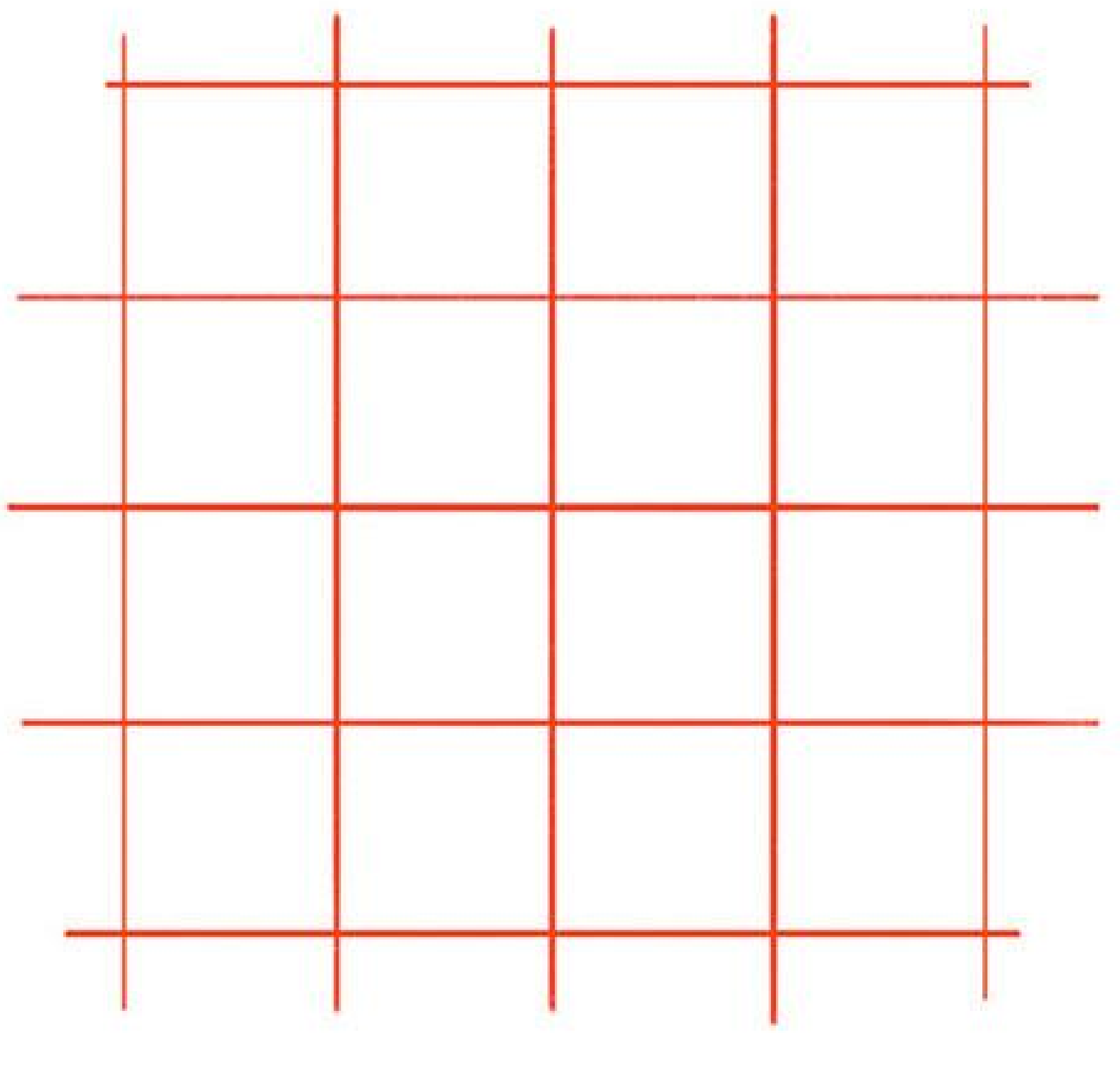


左側の線も同じように長さを測って、中央の位置に❹の線、さらに半分に❺の線と❻の線を描きます。



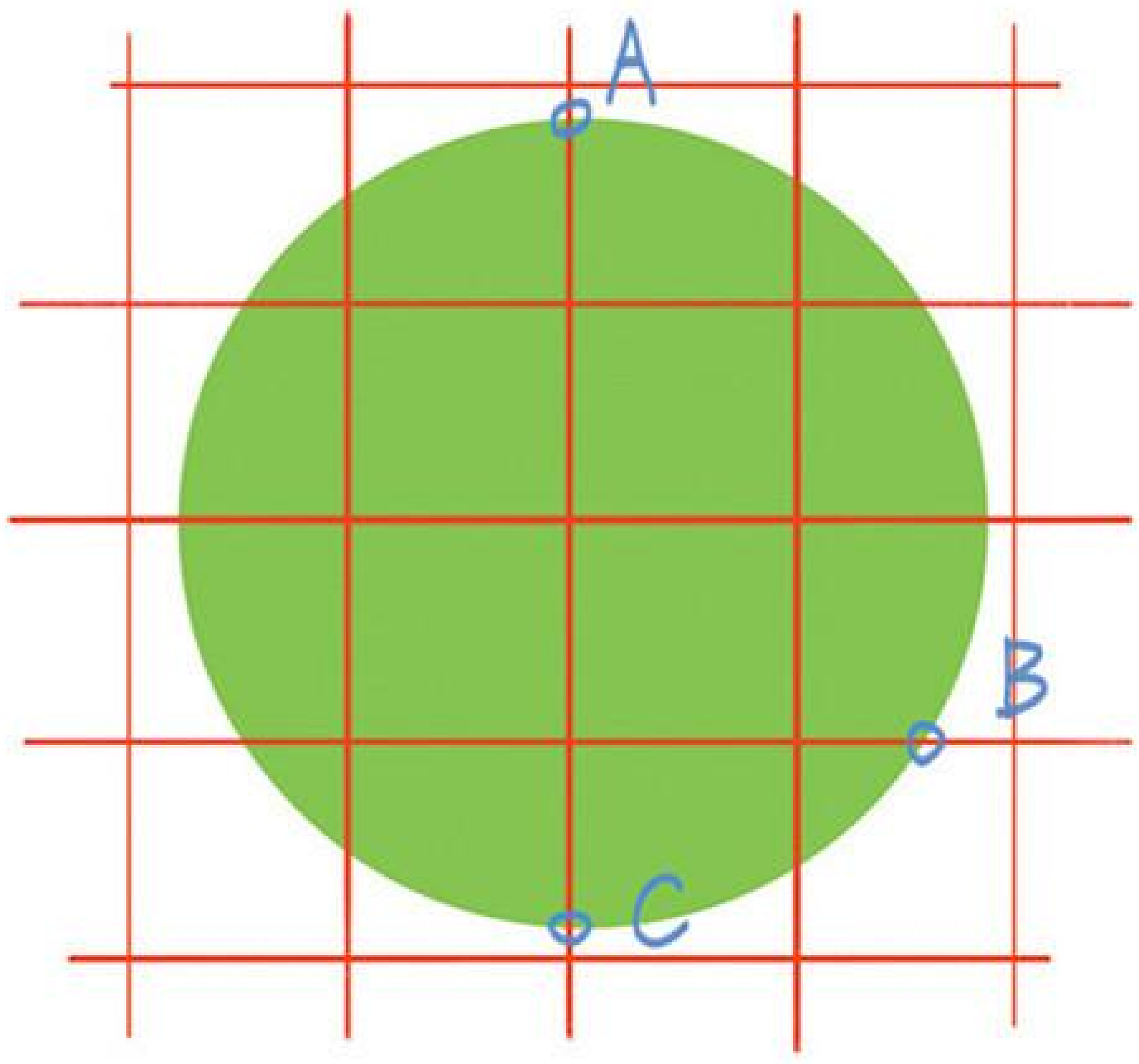
これでお手本の分割は完了です。格子のようになった線をまとめて「グリッド」と呼びます。

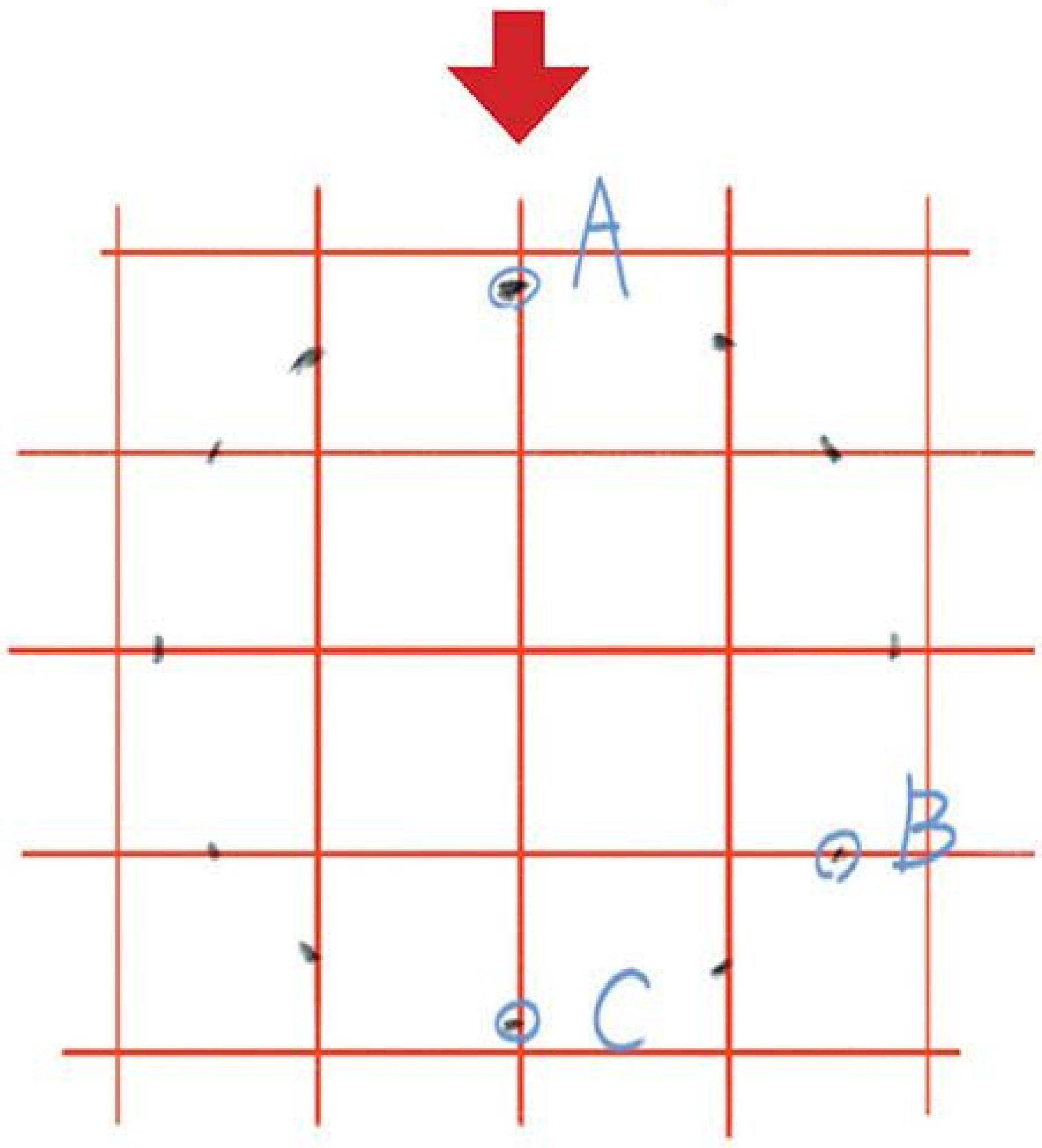
3 グリッドを複製する



先ほど描いたグリッドと同じものを描きます。ポイントは同じような正方形のグリッドにすることです。このグリッドの上に模写を描きます。このときも定規を使って測りながら正確に同じグリッドを描くとよいです。

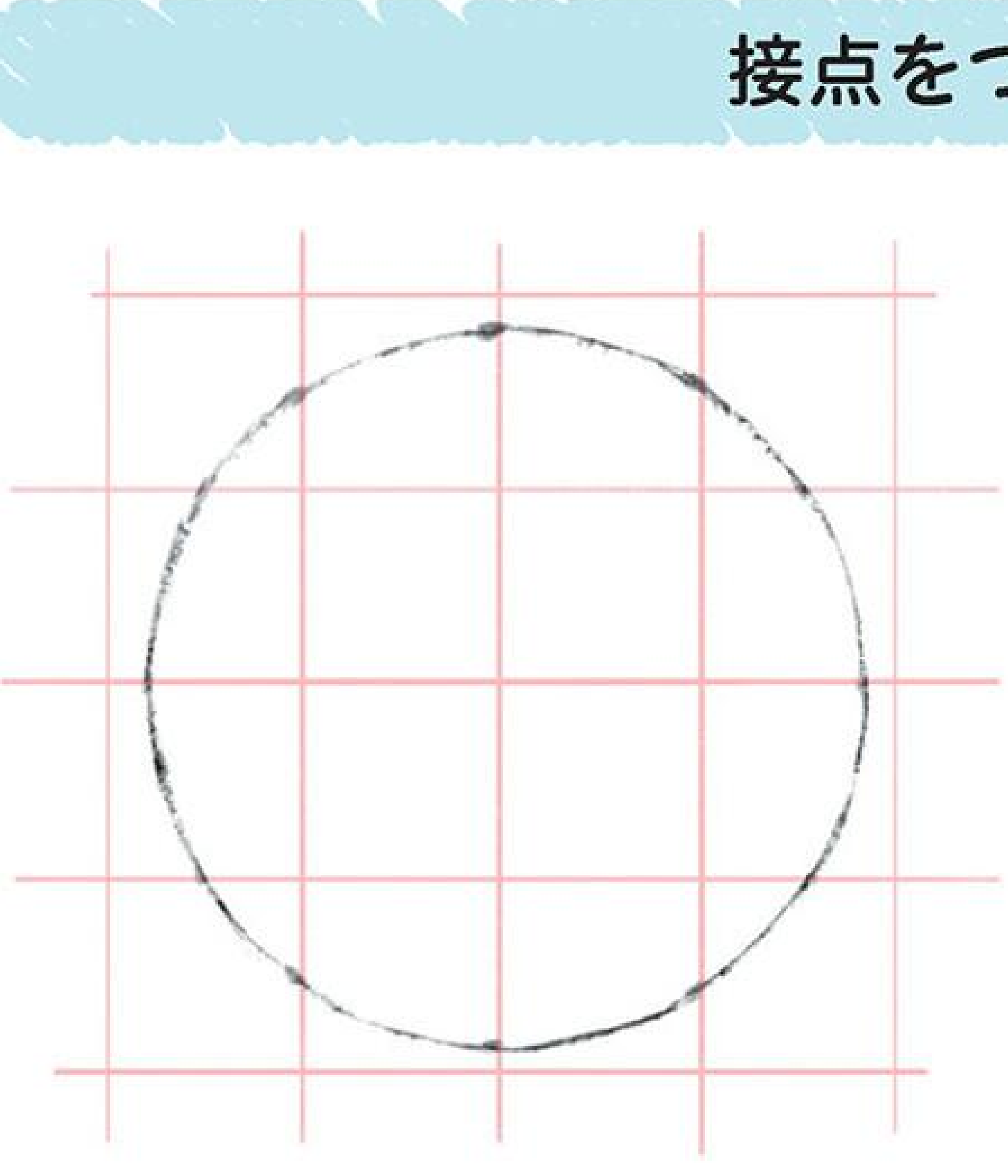
4 グリッドとお手本の接点を描く





A、B、Cのようにグリッドの線と円の輪郭が接しているポイントを見つけて、複製したグリッドの同じ位置にマークを入れます。線と輪郭が接している部分すべてをマークします。

5 接点をつなげて完成させる



マークした接点をつなげましょう。このときはお手本の輪郭を観察してだいたいの形を再現するようにしてください。線を引くときは1本線できれいに描く必要はありません。サッサッと軽いタッチで複数の線を重ねて薄く描きましょう。
これでグリッド模写は完了です。

グリッド模写でキャラクターを模写してみよう

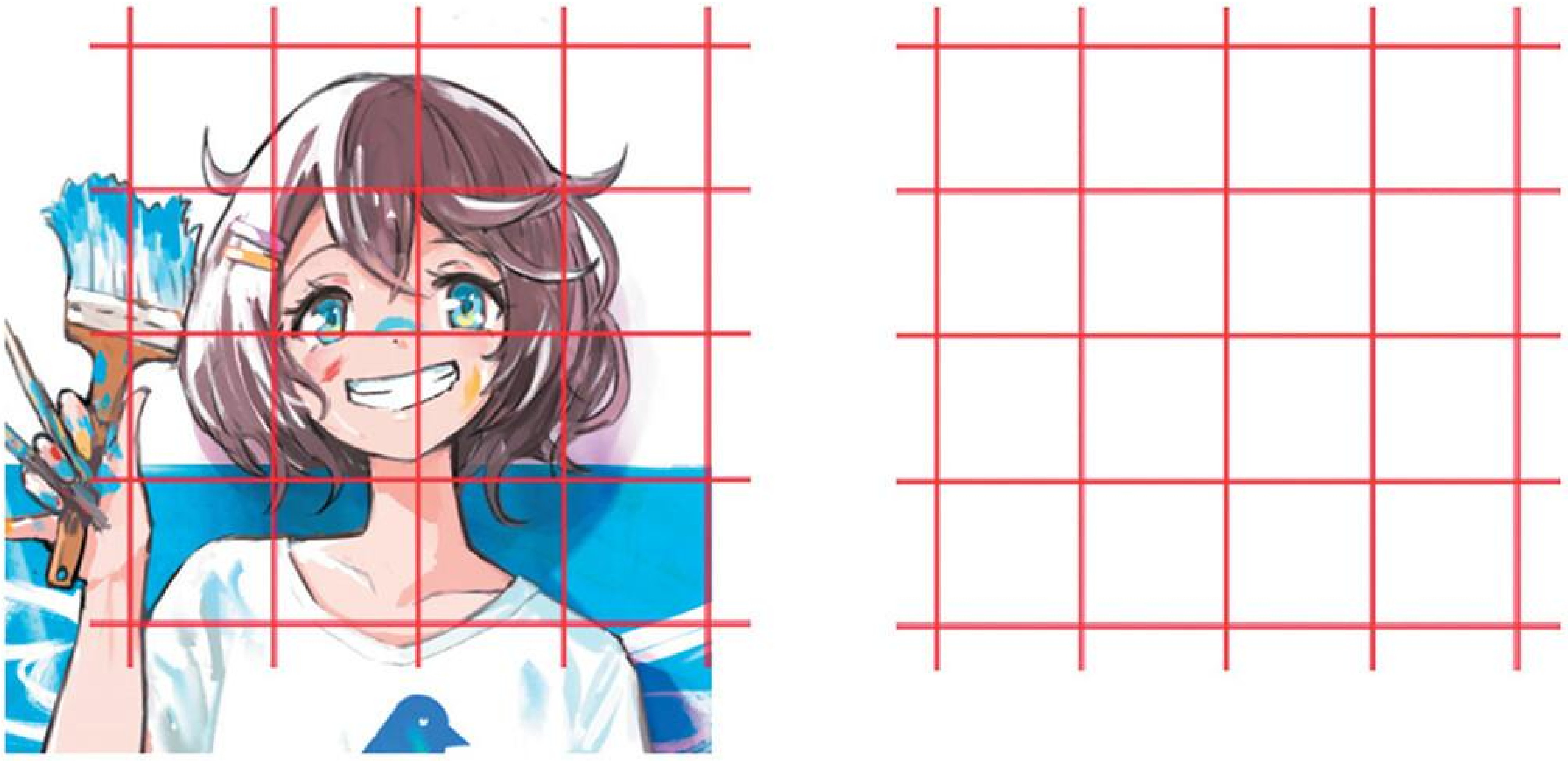
グリッド模写で線画を描く手順は理解できたでしょうか。
先ほどはわかりやすさのためにシンプルな円で説明しましたが、グリッド模写は静物、風景、キャラクター、ありとあらゆるものを模写するときに使えます。次はグリッド模写を使って表紙の女の子を模写して線画を描いてみましょう。





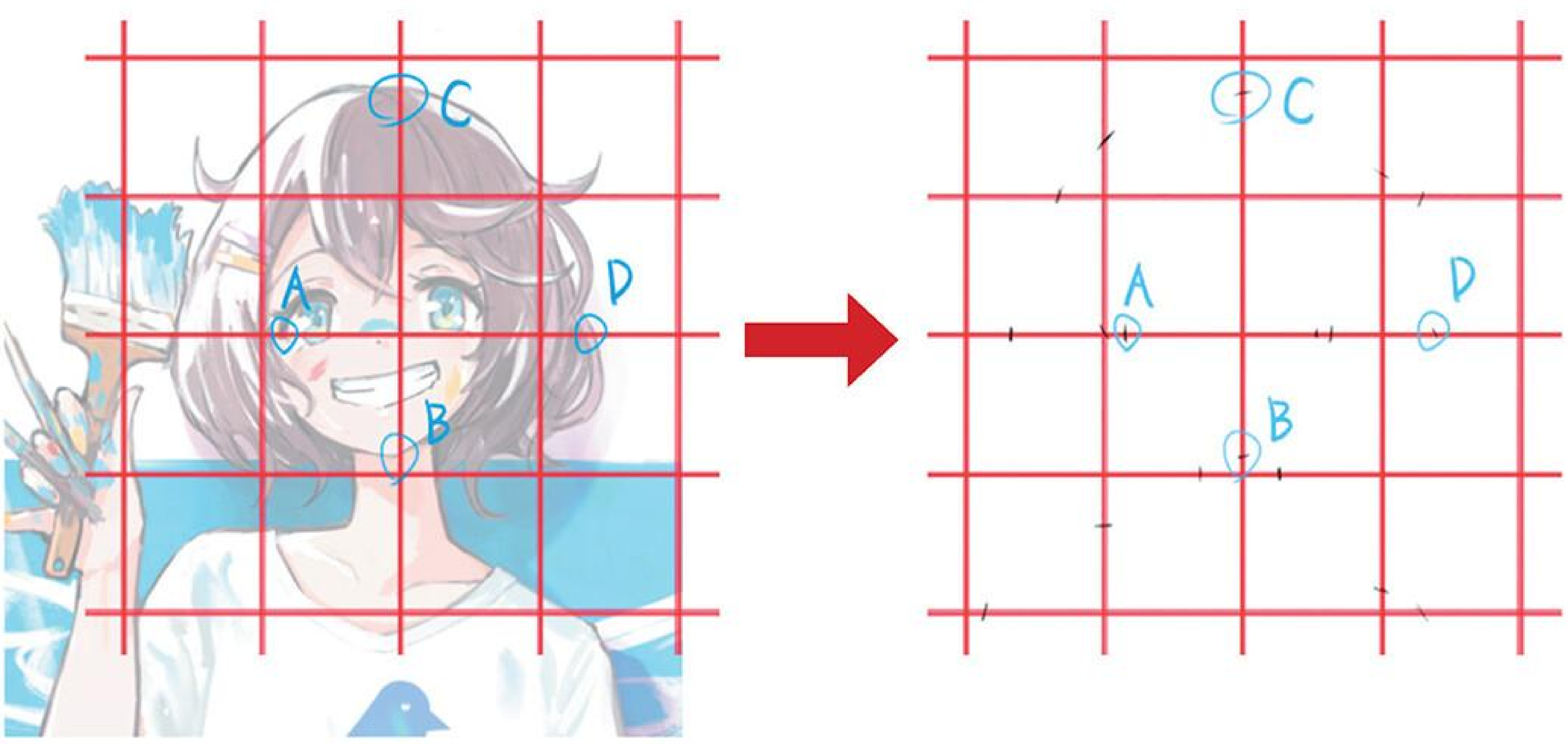
※模写のお手本です。次ページからのグリッド模写を試すときに、
コピーしてご利用ください。

1
グリッドを描く



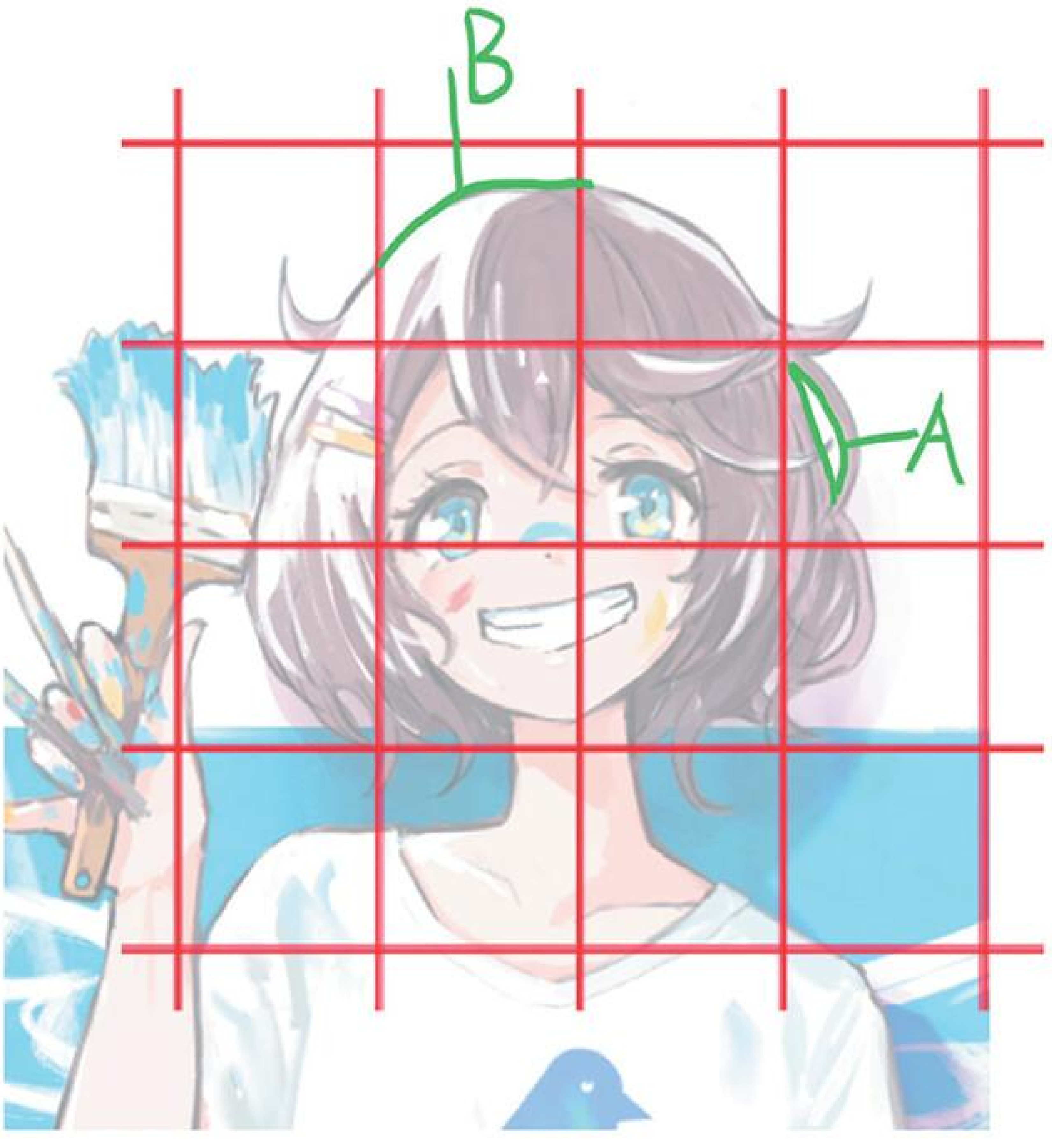
今回はわかりやすくするため、顔だけを線画で模写します。まず円のときと同じ方法で絵の顔の部分に正方形のグリッドを描き、模写用に同じグリッドをもう一つ描きます。また模写を描くほうのグリッドはあとで消すので、鉛筆を使ってグリッドを描く場合はあとで消せるように薄くし、シャープペンなどを使う場合は跡が残らないくらいに筆圧を弱くして描くようにしましょう。

2
お手本の接点を描く

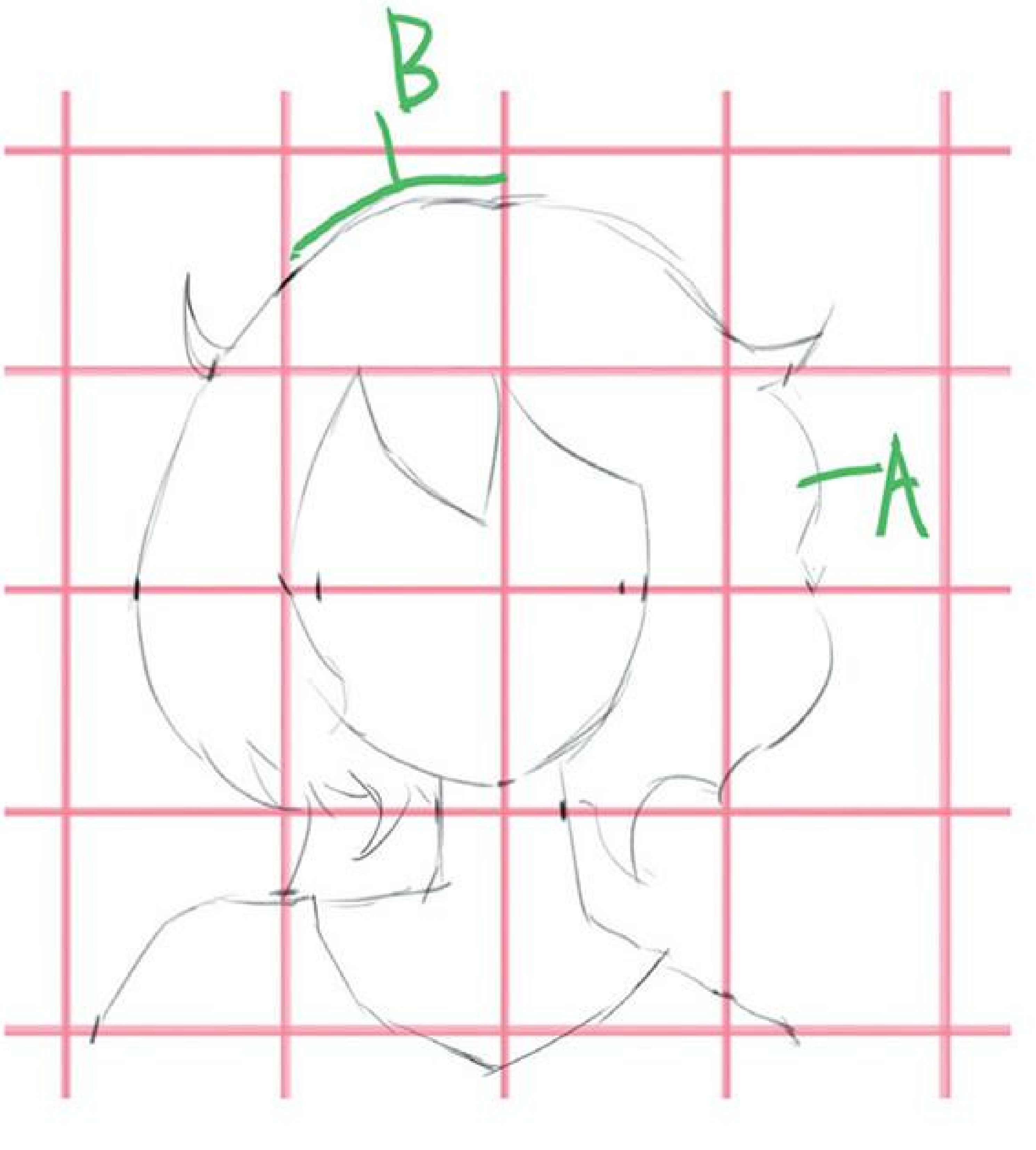


次にグリッドに接しているポイントにマークを入れていきます。キャラクターをグリッド模写する場合、マークは接しているすべてのポイントに入れるのではなく、AやBなどのように顔の輪郭や目、耳などの重要なポイント、そしてキャラ全体の輪郭にあたるCやDなどのポイントに入れるのがコツです。髪の毛の線など細かな部分はあまり意識しなくてもよいです。

3
接点をつなげて輪郭を描く

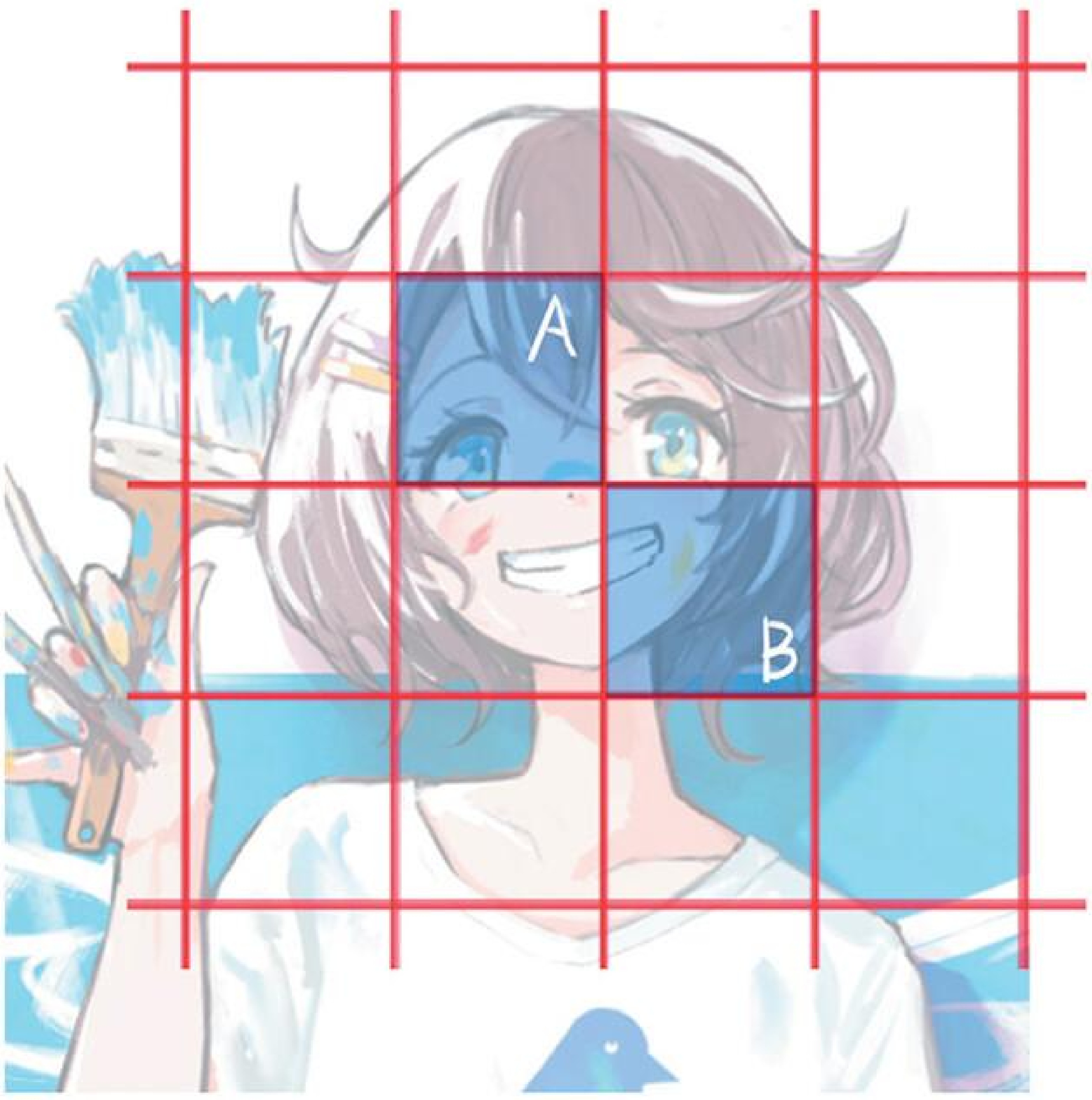


マークした接点をつなげて、キャラクターのぼんやりとした輪郭を描いていきます。接点をつなげる線は筆圧を弱くして、サッサッと複数の線を重ねるようにして描いてください。



ここでのポイントは細かな箇所を無視することです。例えばAのような複雑な部分はまだ細かく描かず、大まかな輪郭のみのシンプルな線にしておきます。逆にBのように簡単な輪郭部分は正確に写し取るようにします。

4
ブロックを意識する



大まかな輪郭を描いたら、今度は目や口元など先ほどはあえて無視していた細かな要素を描いていきます。複数の線を重ねて、徐々に徐々にお手本に合わせていきましょう。

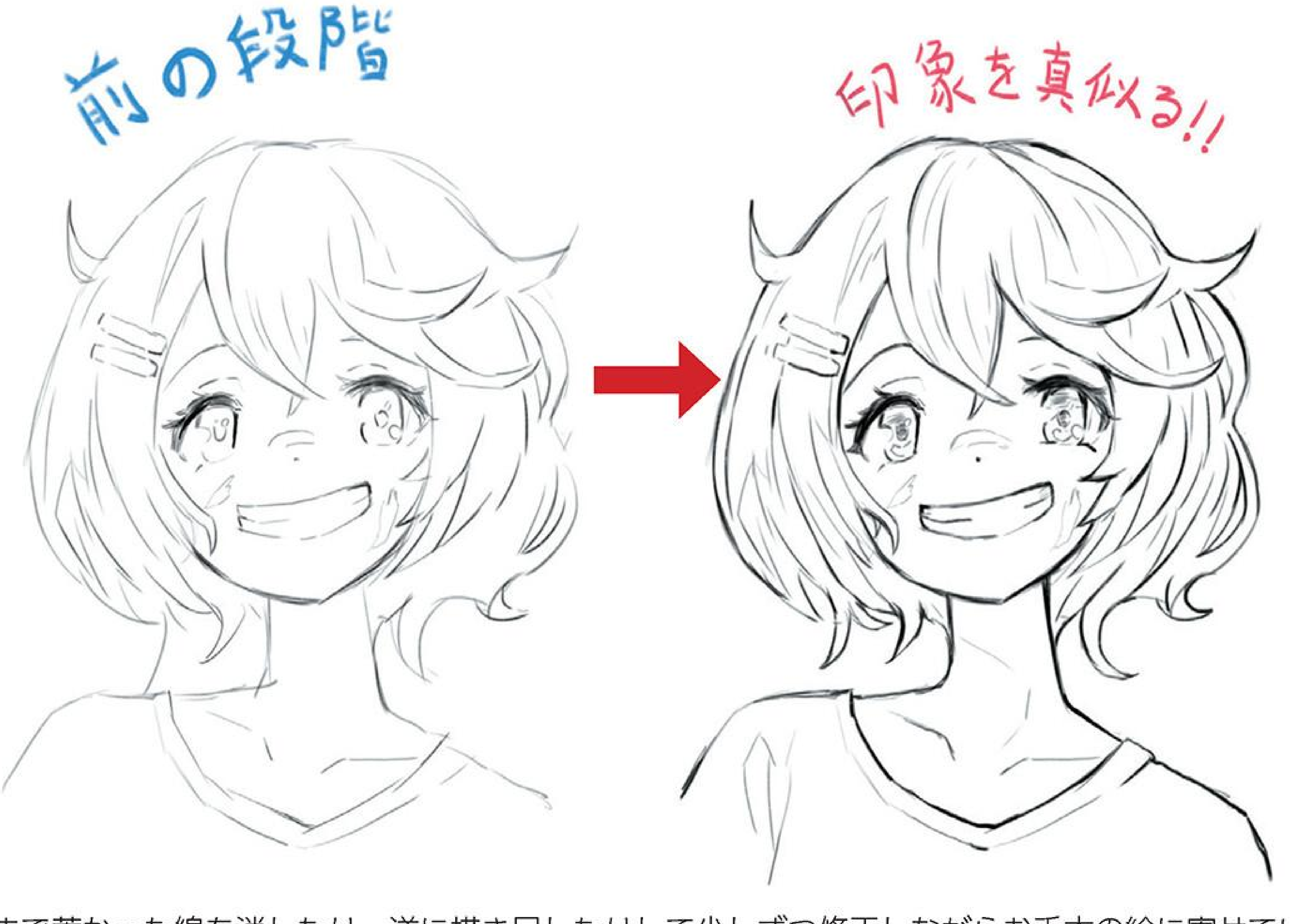


ここからはグリッドの見方、意識を変えることが大切です。今まで輪郭線とグリッドの線の接点を意識してきましたが、今度はA、Bのように線に囲まれた一つ一つのブロックを見るようにします。全体を見るのではなく、あくまでそれぞれのブロックの中を真似るように意識しましょう。ちなみに、この段階ではキャラクターを完全に真似るのは難しいです。キャラクターは線1本、角度が1度ずれただけで印象が変わってしまいます。いくらグリッドを使ってもずれてしまうのはしょうがないのです。

5
グリッドを外して印象を真似る

今まで参考にしていたグリッドを消します。これまでの段階がきちんとできていれば、目や口などのパーツの位置や、輪郭線の流れはお手本にかなり近いものになっているはずです。そのため、ここからはグリッドを外して、お手本から受ける印象を真似るようにしていきましょう。鉛筆やシャープペンで描いたグリッドを消すときは、あまり使っていない消しゴムの角や、カッターなどで削って鋭くした消しゴムの角を使うと消しやすいです。





今まで荒かった線を消したり、逆に描き足したりして少しずつ修正しながらお手本の絵に寄せていきます。お手本と違うところがないか、足りないものはないかよく観察しましょう。正しく模写するためには、描くことより観察することが大切です。特にキャラクターは目の周辺の描き方で印象が変わってきますので、穴が開くほどよーくお手本を見て描きましょう。

グリッド模写で何が身につくか

グリッド模写をやってみた方、いかがでしたか？　手順をしっかり守れば、思った以上にお手本に近いものが描けたと思います。楽しい！　とか、できた！　と達成感を味わえたなら大成功です。しかし、真面目な人は思うかもしれません。グリッド模写を続けても、模写が得意になるだけで自分の思い通りに絵が描けるようにはならないのでは？　と。安心してください！　グリッド模写をやることによって、これから自分の作品を描くときにも使える大事な基礎技術が得られます。

見て描く、見ながら描く習慣

本書には何度も何度も何度も、資料やお手本をよく見て描くように、と書いてあります。グリッド模写をしたとき、あなたはお手本の絵を穴が開くほど見たことでしょう。この「見る」「見ながら描く」ことが絵にとって何より大切な習慣なんです。観察することの重要性や具体的な方法は第４章で特に詳しく解説します。

ちなみに、お手本を透かしながら上からなぞって描く練習（トレス練習）では、お手本をなぞることだけに集中してしまい、最も大事な「見て描く」習慣がなかなか身につきませんので絵の練習としてはおすすめしにくいです。

絵を描くときの基礎手順

グリッド模写は、最初は輪郭やパーツの配置など大まかな位置をマークし、次にグリッド一つ一つに集中し、最後に全体の印象を合わせるという手順になっています。

最初はラフな線で大まかに描き、徐々に細部を仕上げていく手順は、絵を描く基礎と言ってもいいものです。絵を描くことは「ぼんやりしたものをだんだんハッキリさせる作業」と言えます。表現を変えると、「カメラのピントを少しずつ合わせる作業」です。最初はぼんやりした状態から、描き込んでいくことで徐々にイメージをはっきりさせます。絵を描くことに慣れていない人は、はじめからキャラクターの目や顔の輪郭から描き始めますが、こうしてしまうと、目は丁寧に描かれているのに口や鼻の位置がズレていて顔のバランスが変になってしまったり、キャンバスにキャラが上手く収まらなかったりします。

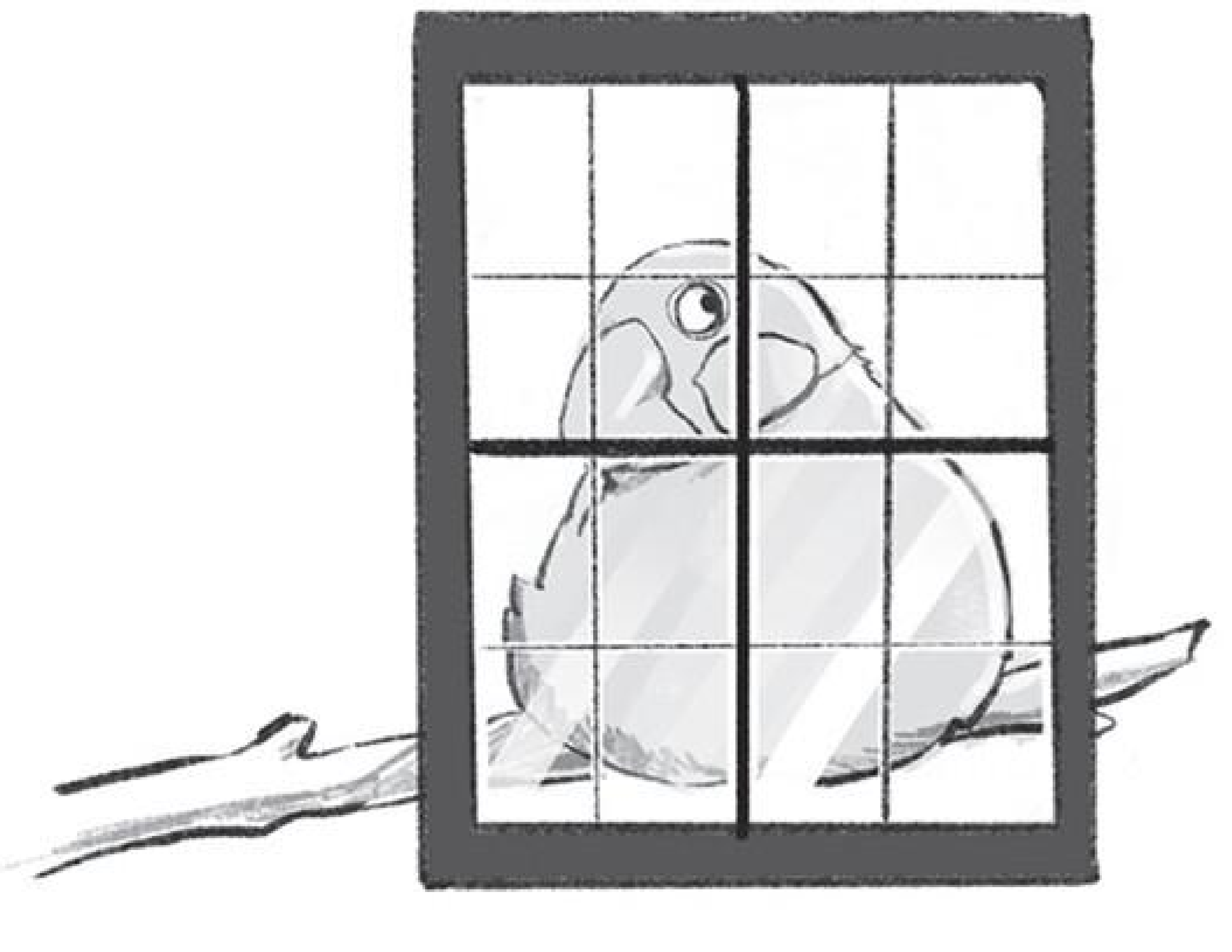
え？　でも有名な漫画家さんは目から描いてすごい上手い絵を描くって？　そういう人は

徐々にピントを合わせる描き方を何千、何万時間もこなして、最初からピントを合わせられるようになった人です。ピントを早く合わせられるようになるためにも、最初は基礎の手順を意識して描くことをおすすめします。

模写以外にも応用できる方法

絵において最も代表的な練習であるデッサンでは「デッサンスケール」という道具を使うことがあります。これは透明な板にグリッド線が書いてある道具で、描きたいものの前にかざすことで、グリッド模写と全く同じ技術で正確な下書きができます。

グリッド模写のやり方は、他人の作品を真似る模写だけでなく、目の前にある人物や風景などを正確に描きたいときにも使える応用範囲が広い技術です。デッサンスケールは５００円ほどで購入可能ですので、興味があればＡｍａｚｏｎや楽天などで探してみてください。



絵は楽しいという気持ち

気持ちは技術じゃないと思うかもしれませんが、初心者の時期は技術や知識より「楽しい」と感じる気持ちこそが大切です。上手くなるためには、描くことを継続する必要がありますが、この「楽しい」気持ちが継続の原動力になるからです。今、イラストやゲームやアニメの第一線でプロとして絵を描いている人たちも、最初は漫画を模写したり好きな絵を真似たりして、お絵描きって楽しい！と思えたからこそ頑張ってこられたんです。

先にも書きましたが、自分の好きな作品の模写が一番楽しめます。ＳＮＳに投稿するなど他人に公開することはＮＧですが、どんな作品でも個人で模写をする分には全く問題ありません（本書中のイラストの模写公開については、１４６ページをご覧ください）。

グリッド模写に慣れて、ある程度できるようになったらグリッド無しで模写をやってみるのもよいです。模写を何枚か描いてみて、お絵描きって楽しい！もっと上手くなりたいと思ったそこのあなたは私の計画通りです。第２部で上手くなる方法を詳しく解説していますから、そのまま読み進めてください。

コラム

グリッド模写の本当の効果

下図は絵の初心者（本書の担当編集さん）が描いた、通常の模写とグリッド模写です。第2章の色塗りまでを終えています。比較すると二つの違いがよくわかりますね。線画には、通常の模写は約40分、グリッド模写は約90分かけたそうです。当初は同じだけ時間をかけようとしたけれど、通常の模写は40分ほどで「どう整えていけばよいかがわからなくなって切り上げた」そうです。ここにグリッド模写の本当の効果が潜んでいます。

グリッド模写の最も重要な効果は「一枚の絵に時間をかけやすいこと」なんです。グリッド模写は工程が明確で、どう描き進めればよいかも判断しやすいため、初心者でも混乱することなく一枚の絵に時間をかけて取り組めるのです。グリッド模写をすると、あっという間に時間が過ぎることにびっくりすると思います。この「時を忘れて集中する感覚」を忘れないでください。



通常の模写



グリッド模写

第2章

デジタルの色塗りを試してみよう

デジタルのお絵描きを体験したことがない人に向けて、デジタルのメリット・デメリットと、スマートフォンのお絵描きアプリを使ったデジタルの色塗りを紹介します。

アナログかデジタルか

技術の発達のおかげで、紙や鉛筆、キャンバスや油彩だけでなく、パソコンやｉＰａｄなどのデジタル機器で絵が描ける時代になりました。あなたはどんな道具を使って絵を描きたいでしょうか？

紙や鉛筆などをアナログとして、ｉＰａｄやパソコンをデジタルと分類すると、アナログとデジタルのどちらを選ぶとよいのか。これから絵を描きたい人は迷いますよね。

絵は何を使っても描くことができます。鉛筆や紙すら貴重な時代は、地面に水を垂らして棒で絵を描いたらしいです。鉛筆一本、紙一枚さえあればすごい作品を描ける人もいます。手軽さは絵の魅力の一つです。絵はどんな道具を使って描いてもよいのですが、初心者の方は逆に迷ってしまうと思うので、ここでは私のおすすめを紹介します。

デジタルのメリット

高校時代は油彩、大学では水彩、プロとしての仕事ではデジタルを使ってきた経験から

の意見ですが、これから絵を始める人にはデジタルをおすすめします。特に本書の表紙のようなイラストに惹(ひ)かれる方はデジタルが向いています。デジタルの画材とはどういうものか、デジタルの利点を紹介しましょう。

準備と片付けに手間がかからない

例えば、油彩や水彩は絵の具、水、溶き油、筆などを用意したり、使った後は洗わなければいけませんが、デジタルは電源を入れるだけです。絵は描こうと思ったときにすぐ描き始められる環境が本当に大切です。人間って少しでもめんどくさいとすぐやめてしまうんですよ。

データの取り扱いが楽

デジタルデータであれば描いたものをすぐにＬＩＮＥで友達に送ったり、ＳＮＳに投稿して見てもらったりできます。紙だと管理が大変ですが、デジタルデータであればスマートフォンに何枚も保存できますし、プリンターがなくてもコンビニプリントを使えばいつでも紙に印刷することもできます。

色を選び放題

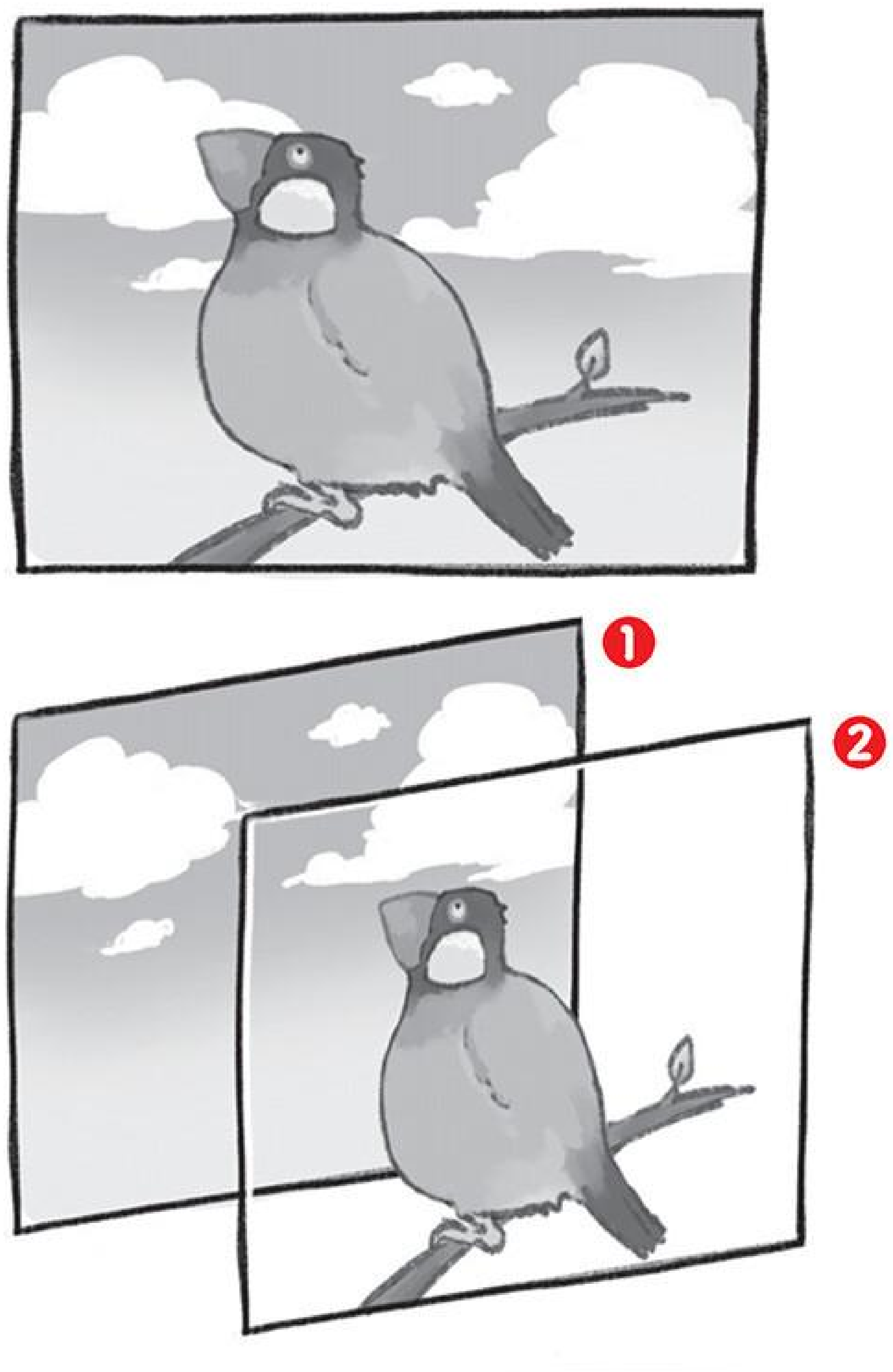
デジタルでは１６７７万色という膨大な色を好きなだけ扱えます。もちろん絵の具代は一切かかりません。アナログの画材は、発色がよい高品質なものや特殊な色などは結構値段が高いんですよね。私も高校時代はお小遣いで苦労して油絵の具を買った覚えがあります。いくらでも色を使えるって実はすごいことです。

何度でもやり直せる

デジタルのお絵描きソフトには「取り消し」という機能が必ず搭載されています。この機能を使えば、間違った色を使ってしまったとか、はみ出してしまったとか、ミスに気づいたとき、ボタン一つで操作を取り消して前の状態に戻し、何度でも好きなだけやり直すことができます。絵の具などの画材では、一度キャンバスに色を塗ってしまうともう元に戻すのは難しいですが、デジタルではこの制限がありません。そのため、失敗を恐れずに納得するまで試行錯誤ができます。

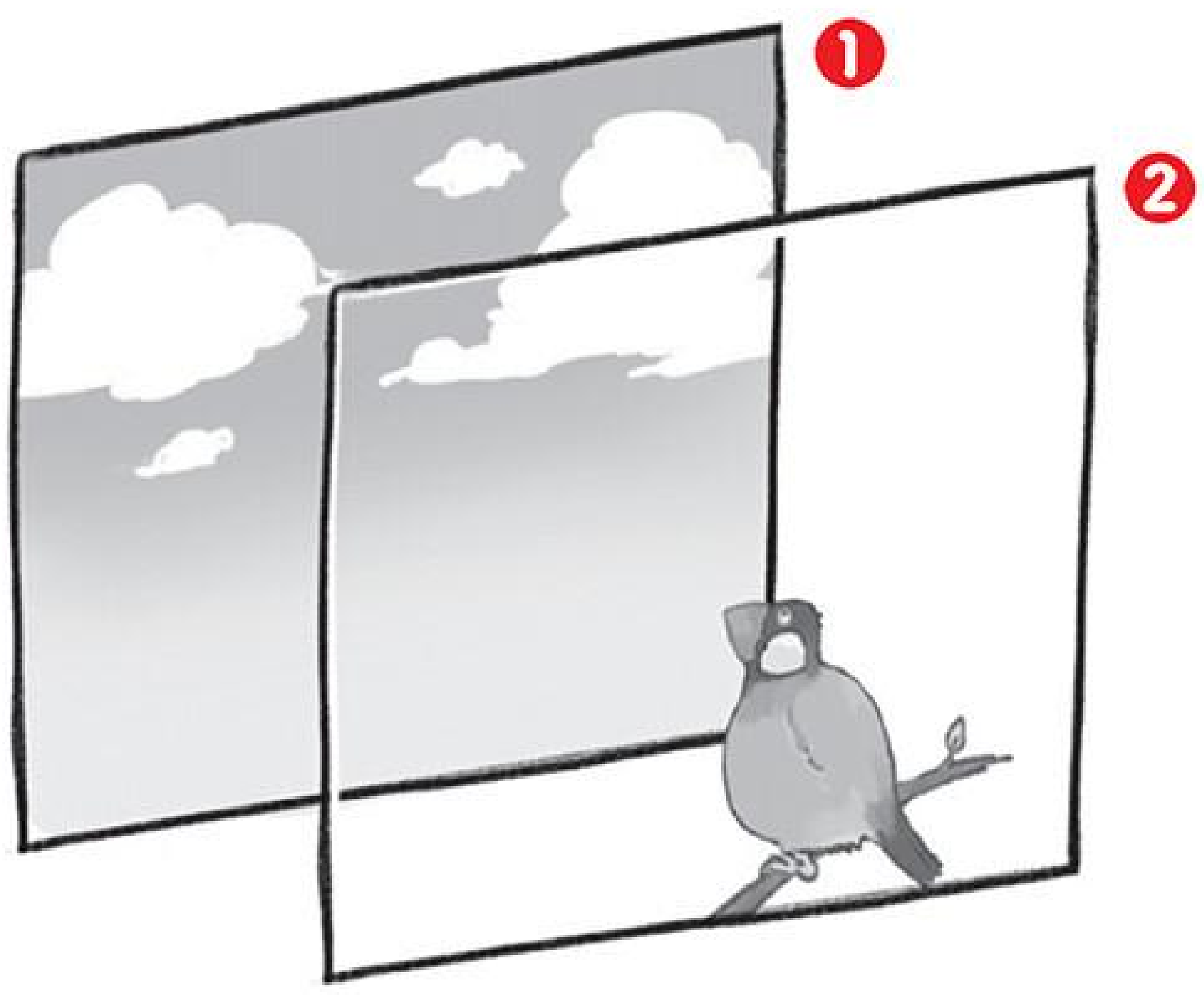
レイヤーで効率的に描ける

デジタルで絵を描くときはほぼ必ず「レイヤー」という機能を使います。レイヤーは簡単に言うと透明な膜に絵を描いて重ねていく機能です。例えば次の図には空と文鳥が描いてありますが、❶の空レイヤーと❷の文鳥レイヤーに分かれています。二つのイラストを分けて描いて重ねているわけです。



これだけを聞いても何が便利かわからないかもしれません。例えばレイヤーはそのまま大きくしたり小さくしたり、自由に動かすことができます。背景はそのままで文鳥だけをもっと小さくして右にずらしたいと思ったら、❷の文鳥レイヤーを丸ごと小さくして右に移動するだけで完了です。





こんな変更、紙と鉛筆であれば全面的に描き直しですね。レイヤーには他にも便利な機能がたくさんあり、使いこなせば非常に効率的に絵を描くことができます。

あとから色を調整できる

デジタルには、「色調補正」という自由に色を調整できる機能があります。例えば、赤い部分を青くしたり、暗い部分を明るくしたり、全体の色のバランスを一気に変えたり、使い方さえ知っていれば自由自在です。基本的にみなさんが憧れているようなイラストは、仕上げの段階で色調補正を使うことでさらに魅力を高めています。今やデジタルでは色調補正を使わない人のほうがめずらしいでしょう。

メモ

プロになりたいならデジタルは必須技術になりつつある

将来的に絵のお仕事がしたいのであればデジタル機器を使うスキルがほぼ必須となっています。絵の具を使ったイラストで人気があるイラストレーターも、仕事で納品する際はスキャナーで絵をパソコンに取り込んで、Ｐｈｏｔｏｓｈｏｐというソフトを使って編集し、デジタルデータにして扱う人のほうが多いです。またこれまでは長年、紙と鉛筆を使って絵を描いていたアニメーターもデジタルに移行する人が増えてきています。

デジタルのデメリット

デジタルのデメリットは「機材を買うお金がかかる」「水彩や油彩の偶然のタッチや色を完全には再現できない」「デジタルのペンに慣れるまで少し違和感がある」などです。しかし、お金の問題以外は、技術の進歩によって以前に比べてかなり改善されています。デジタルイラストを始める費用も安くなってきていますが、それでも一番安いｉＰａｄでも数万円はするので、初期投資として勇気がいるのは確かです。そこで本書ではデジタルの利点を手軽に体験していただくために、次からスマートフォンでお絵描きアプリを使って線画に色を塗る手順を紹介します。

メモ　この本の解説はどんな画材でも通用する

この本はデジタルツールの技法書ではありません。デジタルの道具を薦めているのは、あくまで私の意見です。紙や鉛筆、水彩、油彩などを使いたい人はそれを使ってももちろん大丈夫です。この章ではデジタルの利点を伝えるためにスマートフォンのお絵描きアプリの操作を紹介していますが、第2部からはあらゆる絵、あらゆる画材に通用することを解説していますから、どんな道具を使っている人にも参考になるはずです。

スマートフォンのアプリを使って色を塗ってみよう

スマートフォンの小さい画面で絵が描けるのかと疑問に思う人もいらっしゃるかもしれません。実は慣れればかなり高品質なイラストが描けます。実際に線画から塗りまで指とスマートフォンだけで美麗な作品を描いている人もいます。本書で紹介するＣＬＩＰ ＳＴＵＤＩＯ ＰＡＩＮＴは、もともとパソコン版として人気を博すお絵描きソフトのスマートフォン版で、パソコン版とほぼ同じ機能を持った優れたアプリです。ｉＰｈｏｎｅアプリとＡｎｄｒｏｉｄアプリ、どちらもありますので安心してください。

このアプリは毎日1時間は無料で利用できます。それ以上使いたい場合は月額１００円を支払う必要がありますが、デジタル未経験の方がデジタルの塗りを体験してみるにはうってつけのアプリです（ＣＬＩＰ ＳＴＵＤＩＯ ＰＡＩＮＴの料金プランには割安の年額払いやパソコン版とセットのものもあります。詳しくはメーカーのＷｅｂサイトをご確認ください）。

ここからは第1章で描いた線画をスマートフォンに取り込んで、色をつけていく手順を紹介します。必要なのはスマートフォンとアプリ、あとは指だけです！ デジタルイラストの特徴と強みの「操作の取り消し」「レイヤー」「色調補正」を体験しましょう。

図Aは私がスマートフォン（iPhone）とアプリと指を使って、30分ほどで色をつけたイラストです。今回は模写ではなく、あくまでデジタルを体験してみることがテーマなので、元のイラストの色を再現せず自由に塗ってみました。もちろん色選びのコツなどは解説しますが、基本的に皆さんも自由な配色で塗ってみましょう！



図A　iPhoneのアプリで塗ったイラスト

メモ

動作環境とメイキング動画

QRコードからアプリをダウンロードしてください。以降は、CLIP STUDIO PAINT for iPhoneのVer 1・10・6をもとに解説します。Android版やバージョンの違いによっては画面や一部の操作が異なる可能性があります。

また紙面を読み進める際の手助けとなるように等速のメイキング動画を配布しています。手順がわからない場合は、この動画もご確認ください。

CLIP STUDIO PAINT
for iPhone

CLIP STUDIO PAINT
for Android

メイキング等速動画
(iPhone)
https://movie.sbcr.jp/efun/

1
写真を読み込む



1 通常のカメラアプリを使って、模写した線画を撮影します。



2 CLIP STUDIO PAINTのアプリを開いて、[起動]をタップします。初回時はイントロダクションが出るので右上の[×]で閉じて進んでください。



3 [カメラで撮影した画像から作品を作成します]をタップします。Android版の場合は[ストレージから作品を作成します]をタップします。



4 これまで撮った写真が表示されるので、撮影した写真をタップします。



5 これでキャンバスに線画の写真が読み込まれました。

2
線画をくっきりはっきりさせる



1 線画をきれいにしましょう。まずメニューアイコン❶をタップします。



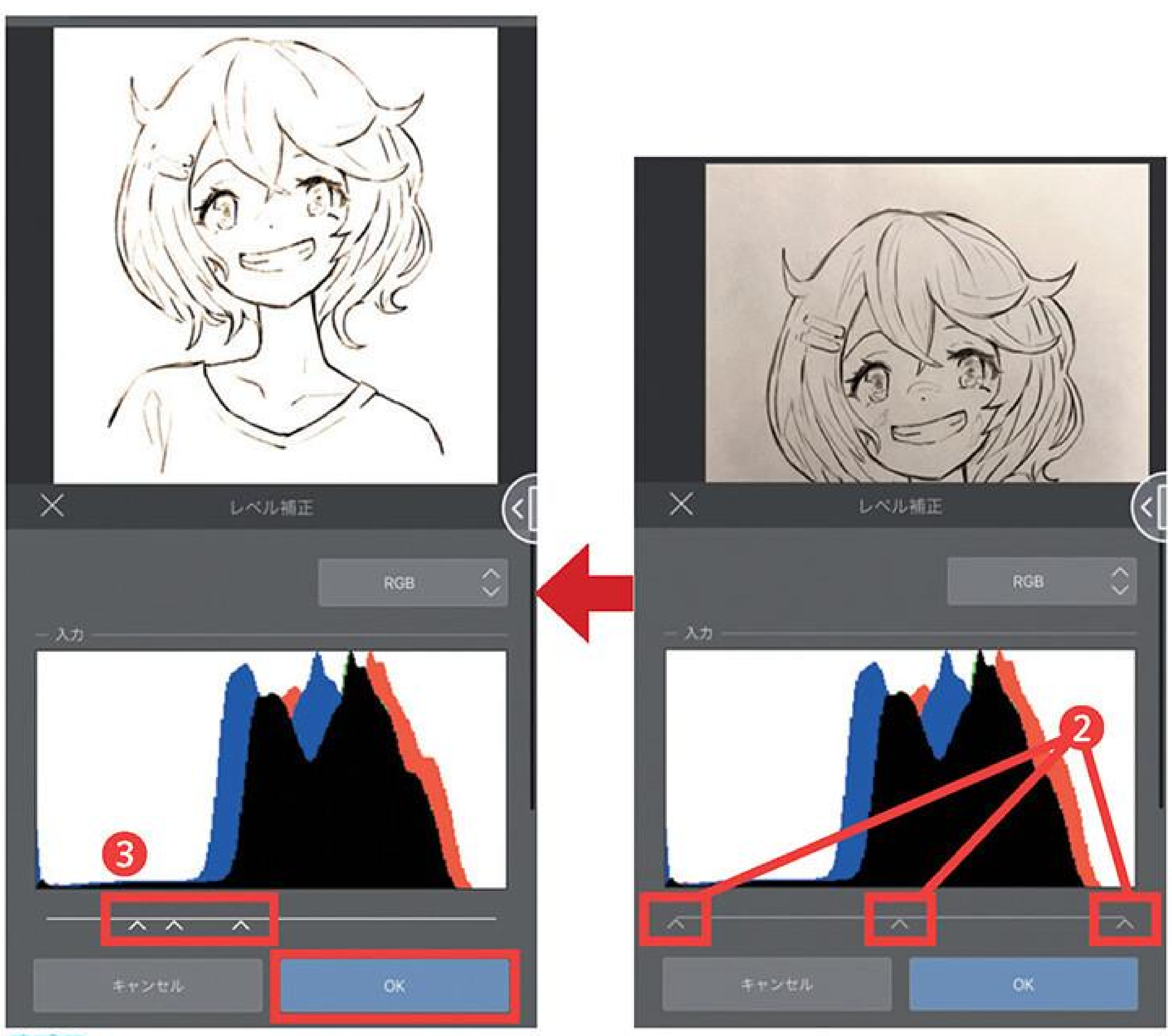
2 メニューウィンドウが開くので［編集］をタップします。



3 下にスクロールして、［色調補正］をタップします。



4 ［レベル補正］をタップします。



5 レベル補正のウィンドウが開きます。小さな三つのスライダー❷を動かします。レベル補正というのは、明るさやコントラストを調節できる便利な機能です。スライダーを動かして紙の部分は真っ白に、線画部分は黒く、線画がくっきり、はっきりと見えるようにしましょう。私の写真では❸のようにスライダーを動かすときれいにできました。終わったら［OK］を押して閉じてください。

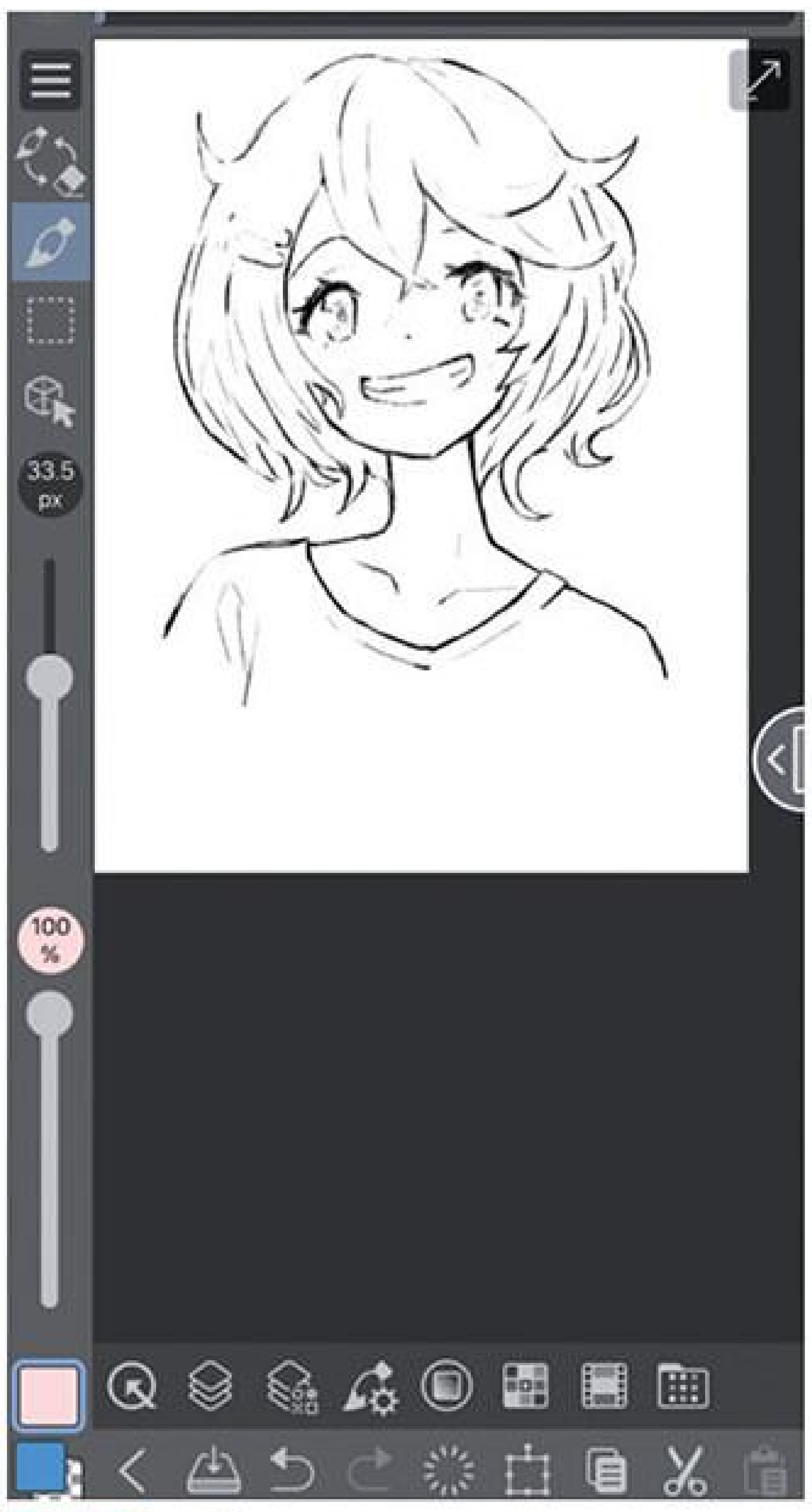
3
線画だけを抽出する



1 メニューアイコン→［編集］をタップします。



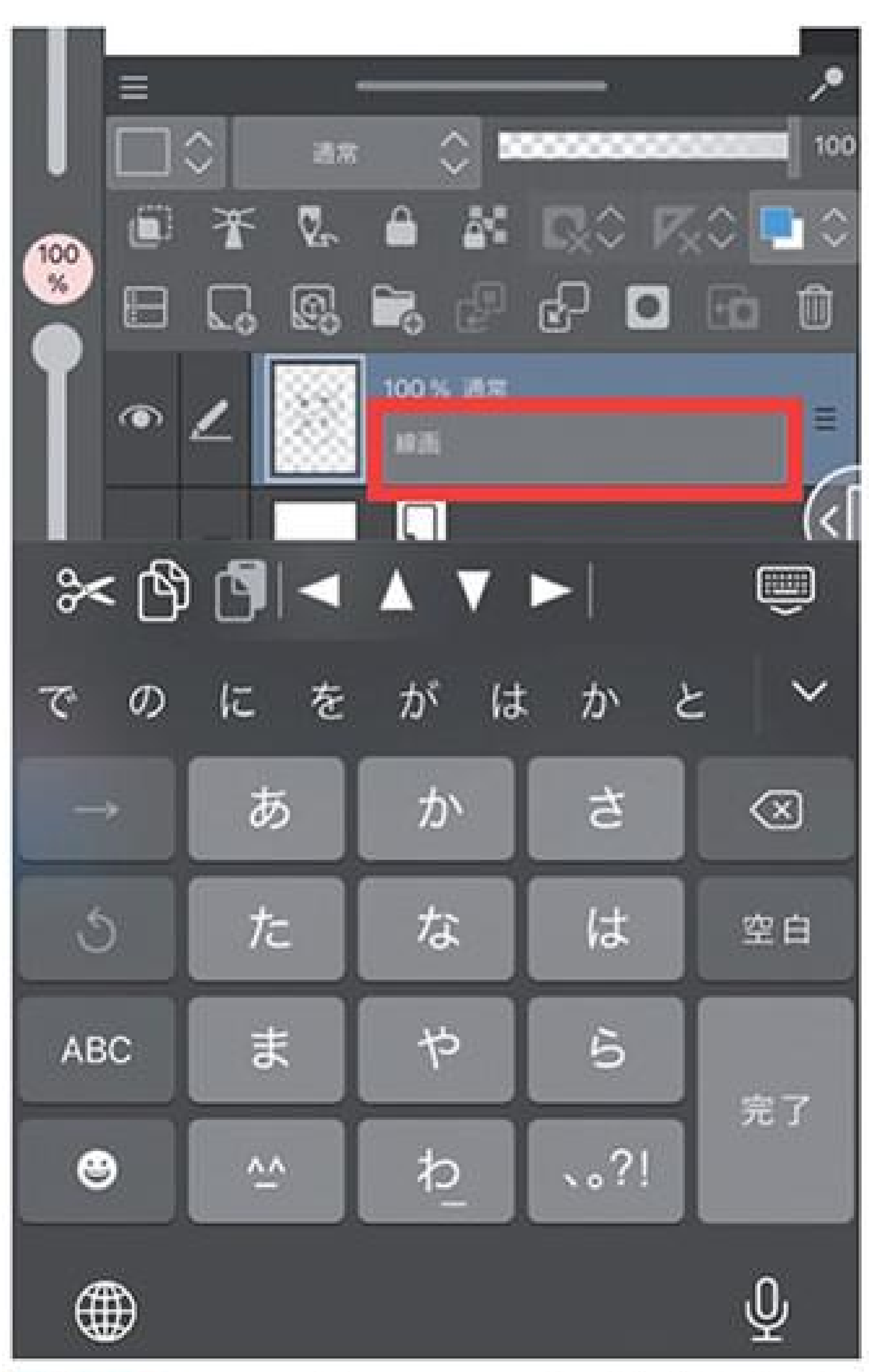
2 下にスクロールし［輝度を透明度に変換］をタップします。



3 ぱっと見わかりにくいと思いますが、これで線画抽出完了です。輝度を透明度に変換というのは、白い（輝いている）部分を透明にする機能です。前の段階でレベル補正で紙を白くしたのはここで線以外をきれいに透明にするためでした。



4 次にレイヤーアイコン❶をタップしてレイヤーの一覧を表示します。「レイヤー1」というのが今絵を描いているレイヤーです。レイヤーは先ほど紹介したとおりデジタル塗りの要とも言える機能です。



5 レイヤーの名前部分をダブルタップするとレイヤーの名前を変更できます。「レイヤー1」を「線画」に変えてわかりやすくしておきましょう。

POINT

市松模様は透明

レイヤー画面のサムネイルにはグレーの市松模様が見えますが、これはデジタルの「透明」を表しています。他のお絵描きソフトでも市松模様は透明の意味なので覚えておきましょう。



4
色とブラシを選ぶ



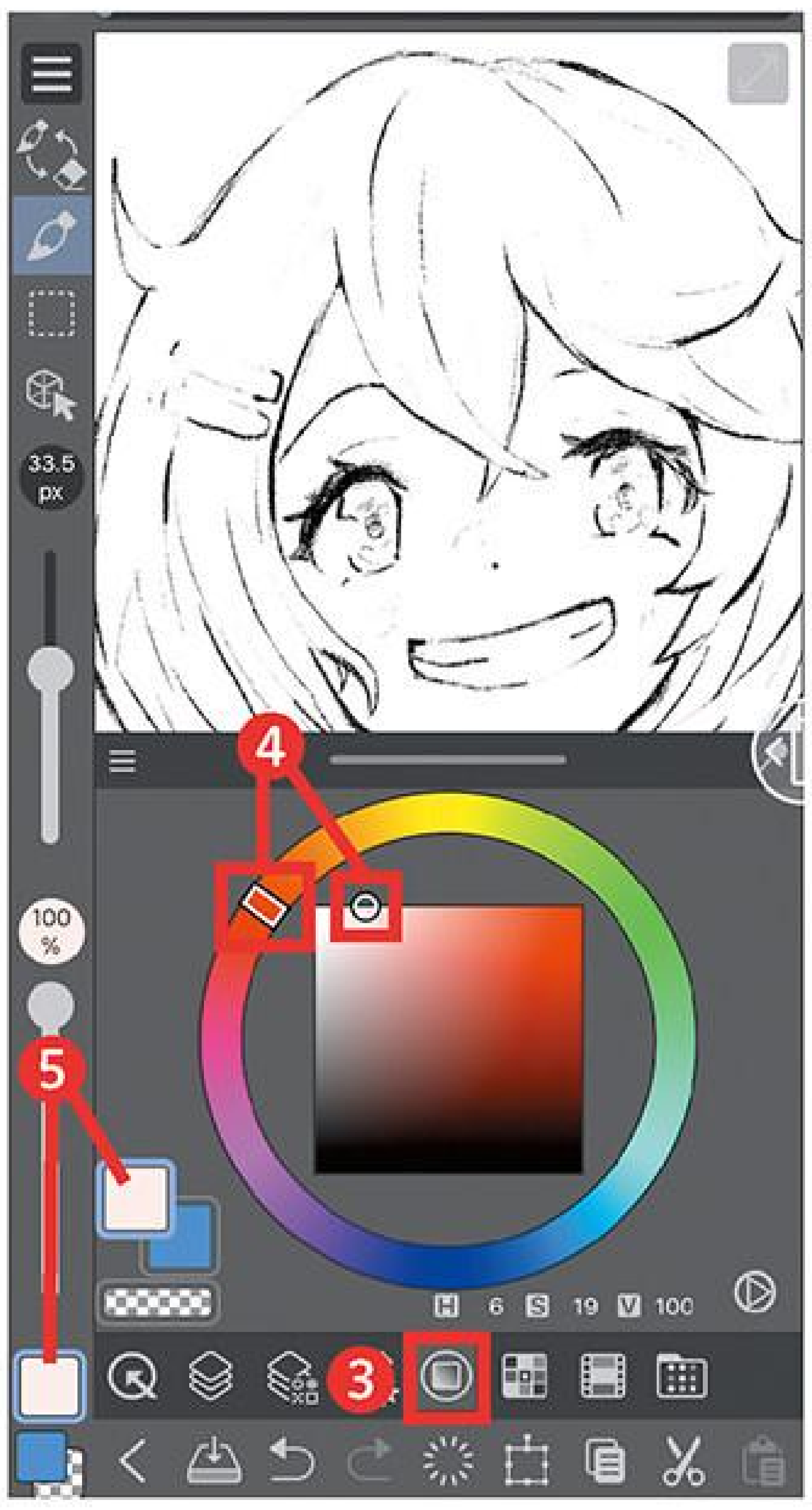
1 肌を塗るレイヤーを「線画」レイヤーの下に作ります。「用紙」レイヤー❶をタップした後にレイヤー作成アイコン❷をタップしてください。

POINT

レイヤーの上下関係

レイヤーは上にあるほうが優先的に表示されます。ここでは線画の下に肌のレイヤーを作ることで、肌を塗ったときに線画が隠れないようにしています。
レイヤーの順番は、レイヤー端のアイコンをタップしたまま上下に動かすことで変えられます。





2 カラーサークルアイコン❸をタップします。するとカラフルなリングと正方形が出てくるので、スライダーの位置を❹に合わせましょう。選んだ色は❺に表示されます。今回は薄いピンクに近い肌の色を選択しました。

POINT

カラーサークルの見方

リングでは色相という赤青緑などの色の種類を選べます。正方形部分では右にいくほど鮮やかに、下にいくほど暗くというように明るさと鮮やかさを調節できます。



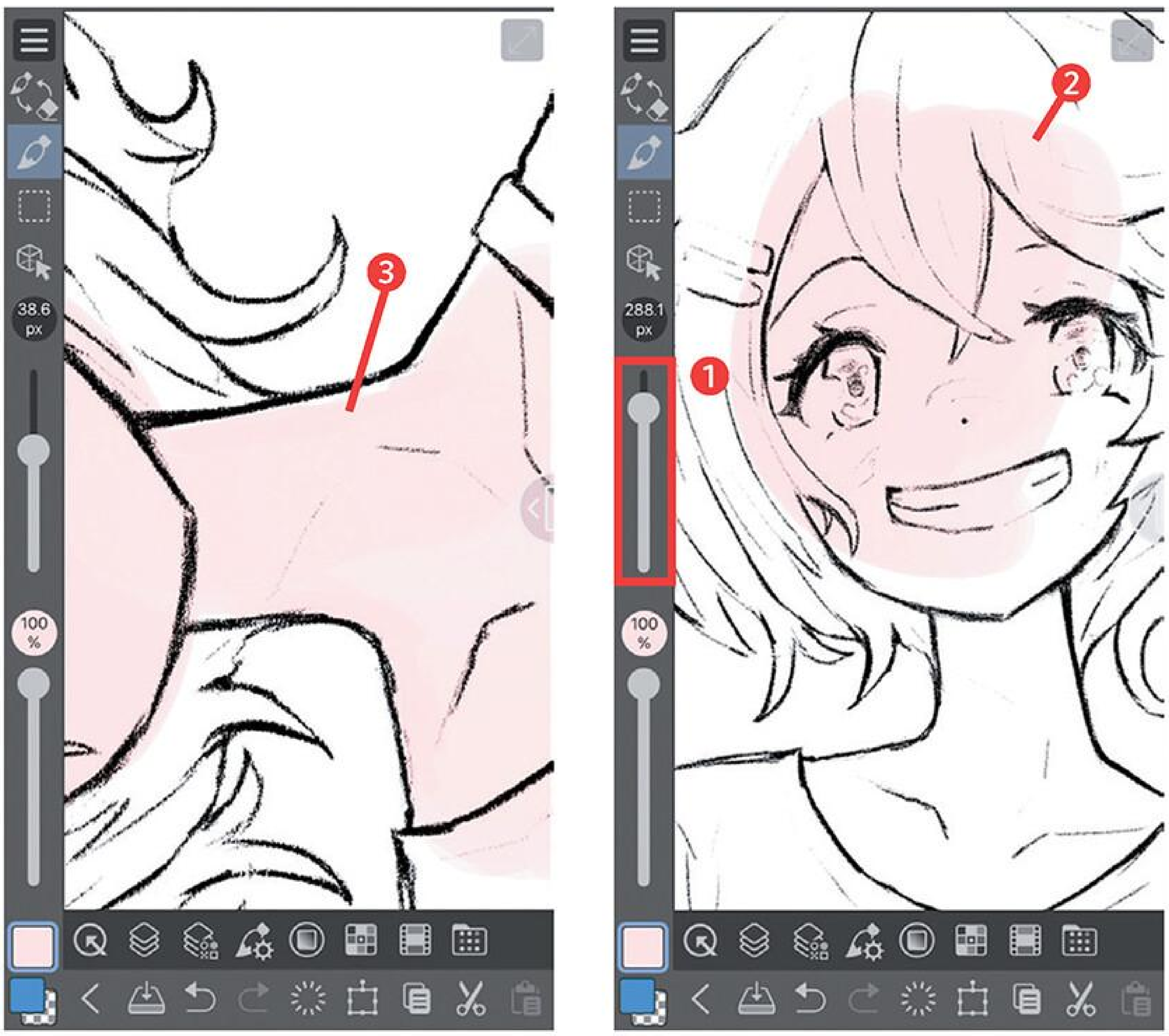
3 次はブラシを選びます。ブラシアイコン❻をタップします。ハケや鉛筆のアイコンでも、気にせずにタップしてください。



4 ウィンドウが開くので、ブラシ❼をタップして、水彩❽の不透明水彩ブラシ❾を選びます※。ブラシにはたくさんの種類がありますが、今回は不透明水彩ブラシだけを使って塗っていきます。選んだあとは［閉じる］❿か［×］⓫をタップします。

※CLIP STUDIO PAINTのver1.10.10以降では、初期収録ブラシが変更されました。水彩に不透明水彩ブラシが見つからない場合は、厚塗りの混色円ブラシをご利用ください。

5
肌を下塗りする

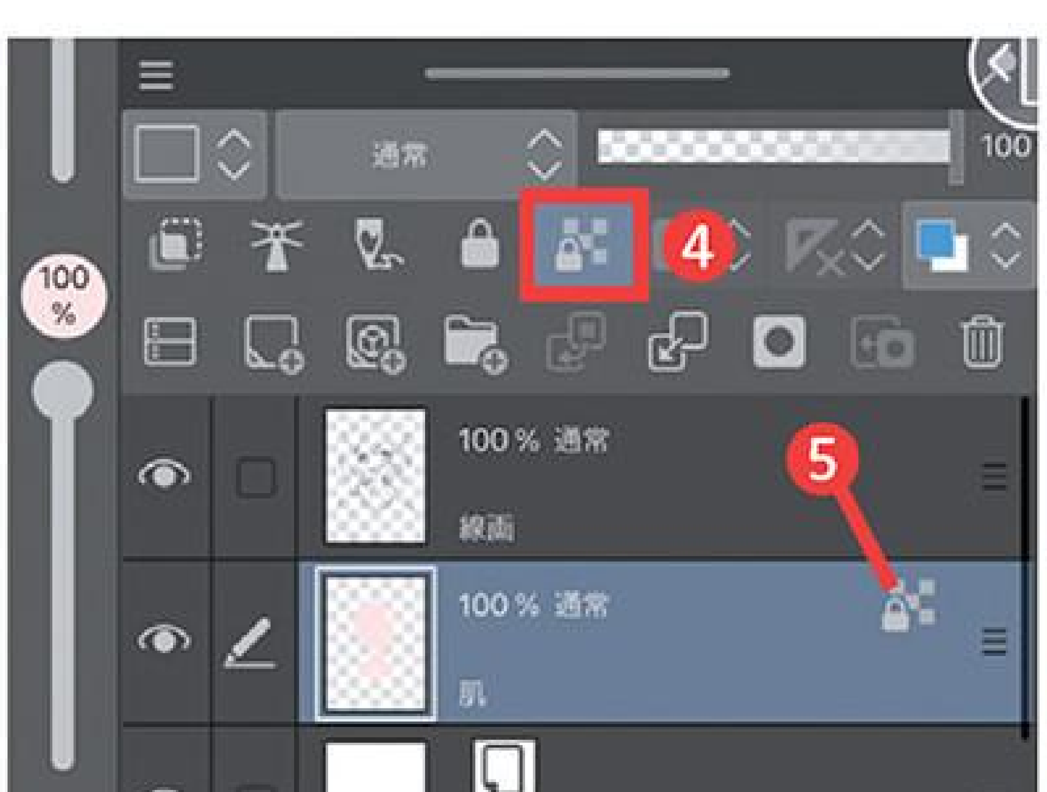


1 不透明水彩ブラシを使って肌の部分を下塗りします。下塗りというのは、ベースとなる色を塗っていくことです。ブラシのサイズは❶のスライダーを動かすことで自由に調節できます。ブラシは最初、かなり大きめにして、まず顔の中心あたりから指で塗っていきましょう。❷のように、髪の部分にははみ出してしまってOKです。逆に❸の首筋部分ははみ出しがないようにブラシを小さくして塗っていきましょう。顔と首が塗れたら完了です。

POINT

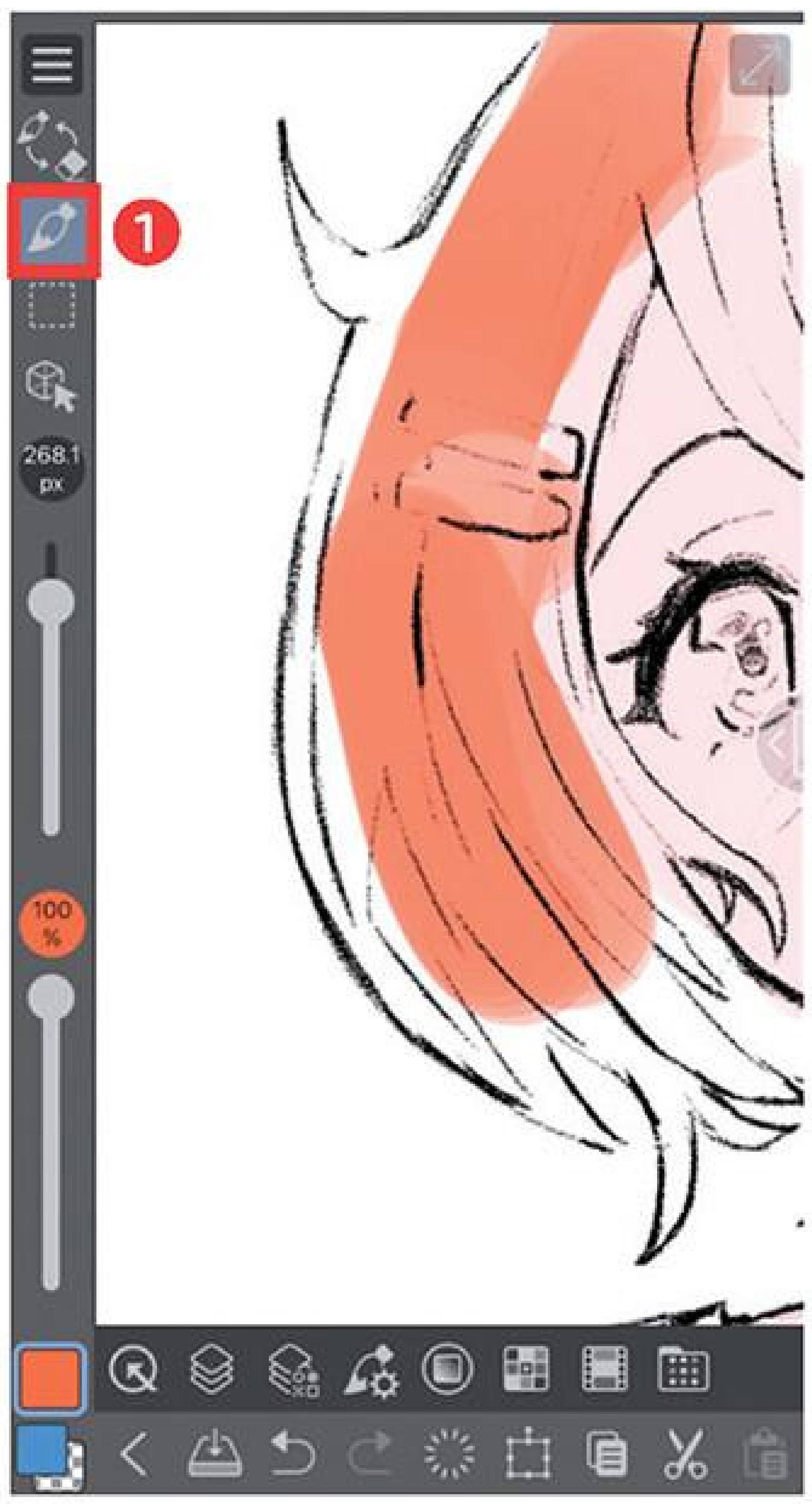
2本指操作で快適に塗る

キャンバスを指2本でつまんだり広げたり回したりすることで、拡大・縮小・回転の操作ができます。塗りやすい角度に回したり、細かいところは拡大したりして描くと楽です。
塗りすぎたときは2本指で画面をタップしましょう。操作の「取り消し」ができます。デジタルのメリットで紹介したとても便利な機能です。タップすればするだけ前に戻れます。



2 塗り終わったら線画のときと同じ方法でレイヤーの名前を「肌」に変えます。次に［透明ピクセルをロック］❹をタップします。「肌」レイヤーの右に❺のアイコンが出たらOKです。［透明ピクセルをロック］という機能は、今塗ったところ以外の透明部分には色が塗れないようにできる便利な機能です。後の段階で便利さを体感できます。

6
髪を下塗りする



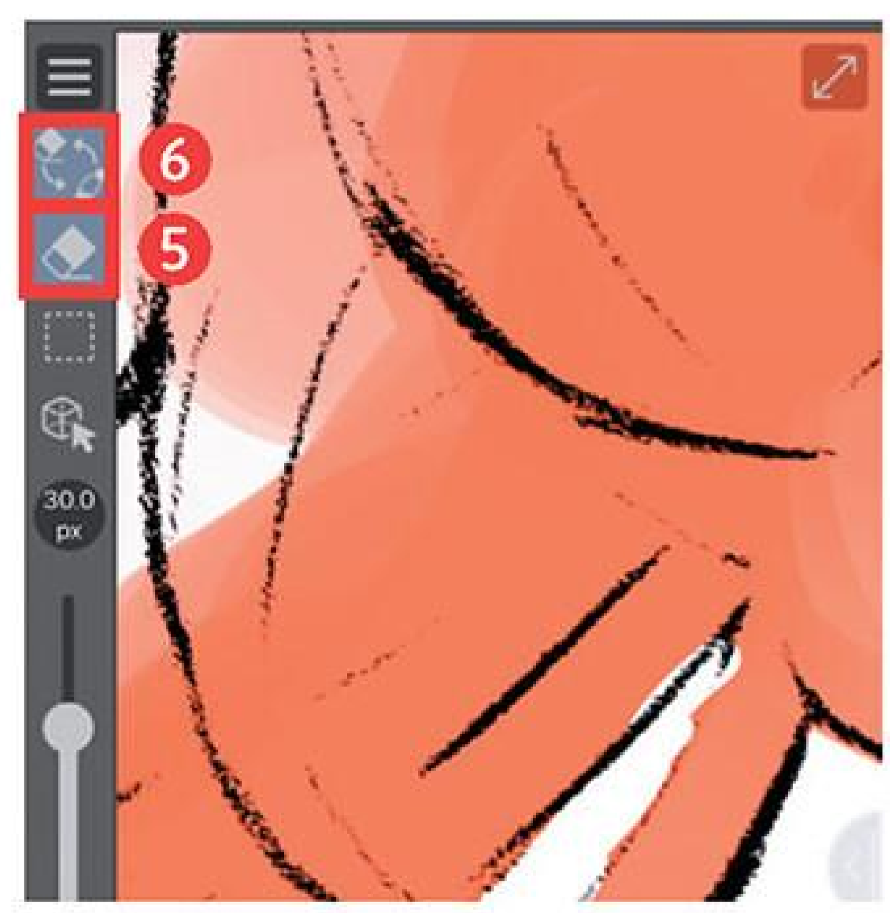
1 「肌」レイヤーの上に先ほどと同様に新規レイヤーを作成し、名前を「髪」にします。色も肌と同様にカラーサークルを開いて選びます。私はオレンジに近い赤にしましたが、ここはみなさんの好きな色でOKです。ブラシは不透明水彩のままでブラシサイズを調整しながら、線からはみ出さないように塗りましょう。

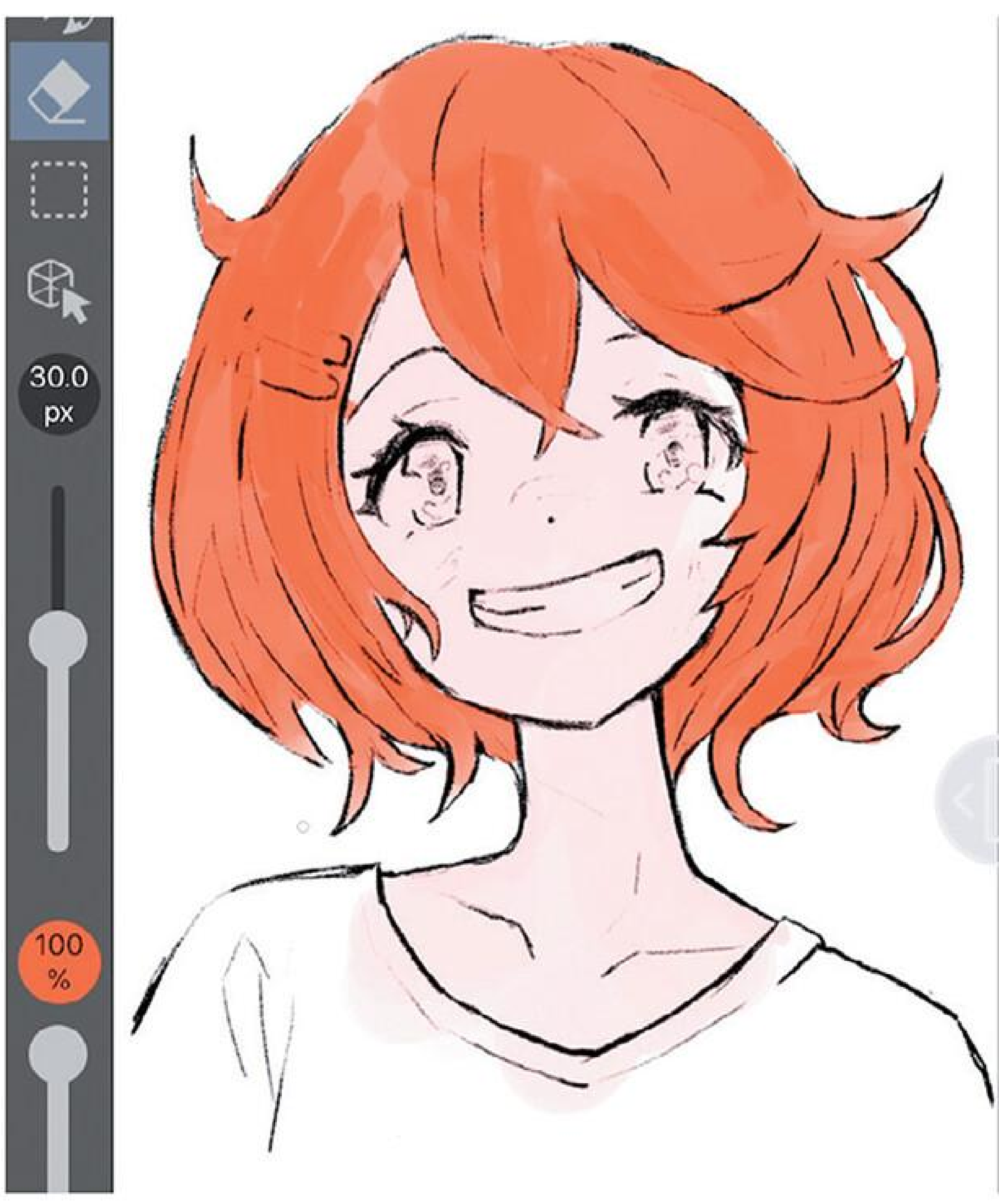
POINT

消しゴムを使いこなす

塗りがはみ出したときは2本指タップで全部取り消す以外にも、部分的に消しゴムで消す方法もあります。❶をタップして、消しゴムアイコン❷、［硬め］❸を選択して❹で閉じます。これで消しゴム❺が使えます。さらに❻をタップすると、ブラシと消しゴムをワンタッチで切り替えられるので、細かく描いたり削ったりしながら描き進められます。



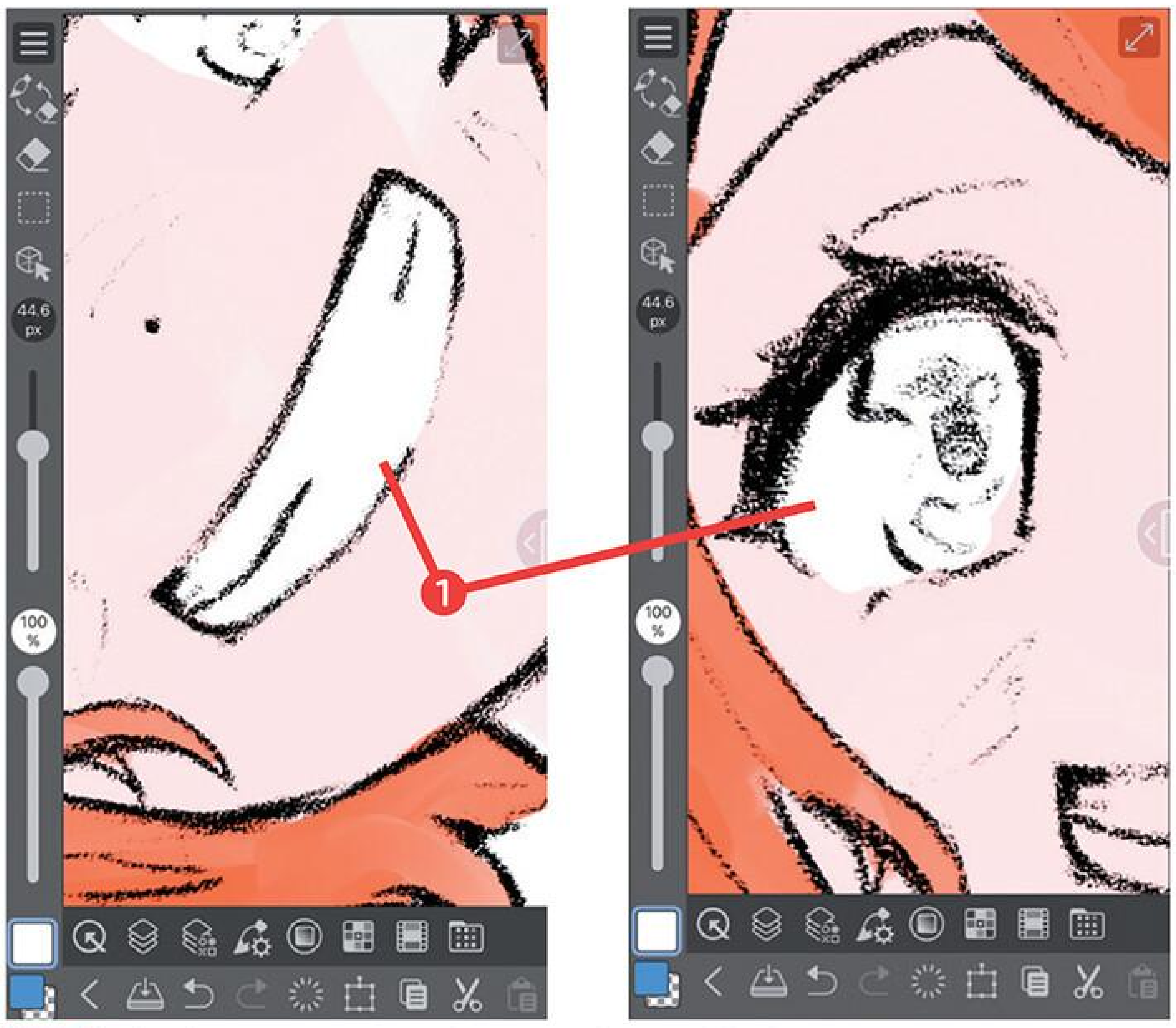




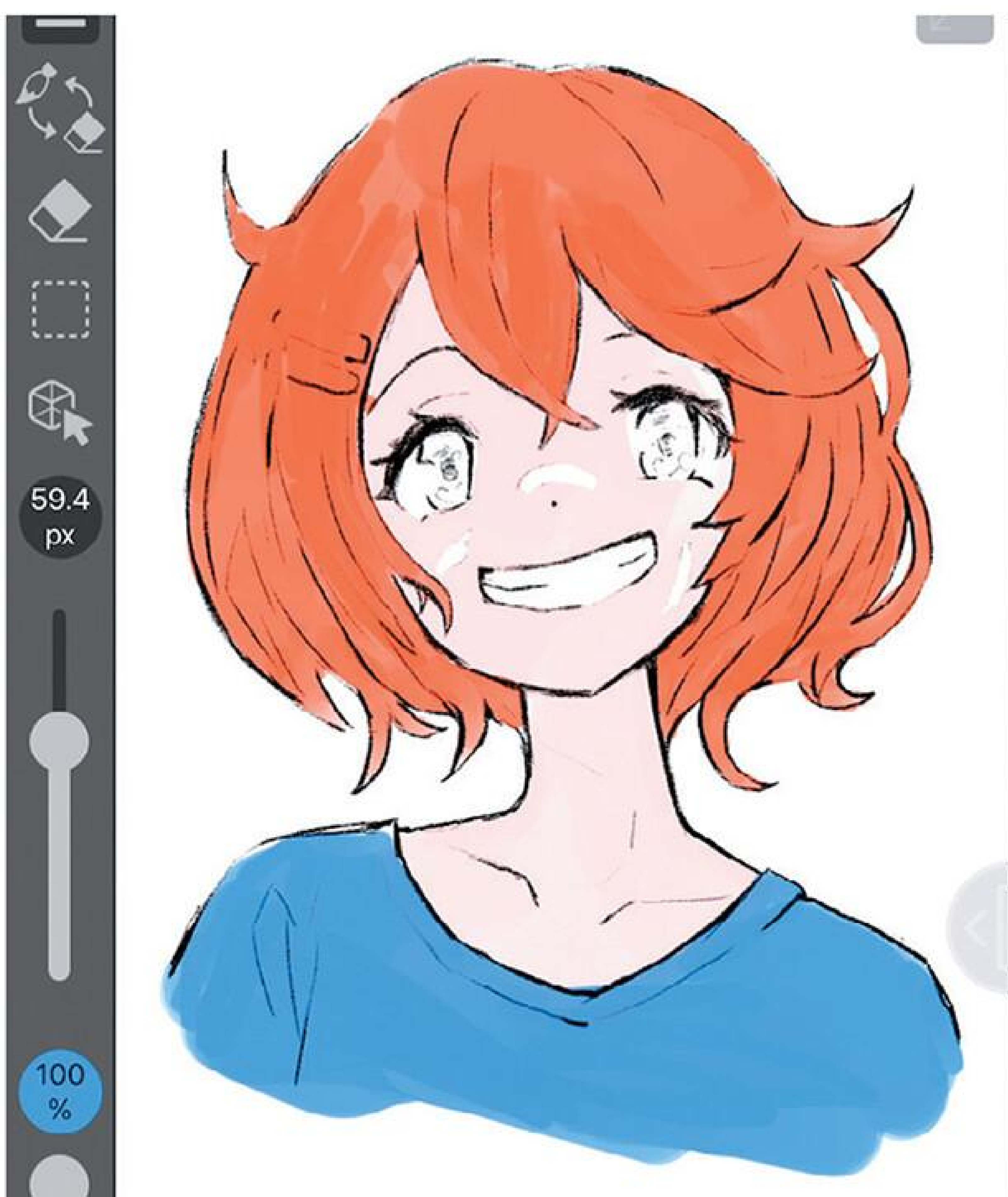
2 慣れないうちははみ出さずに塗るのは大変だと思いますが、消しゴムも活用してゆっくり丁寧に塗ってみてください。塗り終わったら、「肌」レイヤーと同様に「髪」レイヤーの［透明ピクセルをロック］をタップすることを忘れないように！



7 顔と服を下塗りする



1 「髪」レイヤーの上に、同様に「顔」レイヤーを作成します。目と口❶、さらに顔についた絵の具部分を塗ります。色はすべて白を使うようにしましょう。塗り終わったら、［透明ピクセルをロック］をタップします。



2 同様に「顔」レイヤーの上に「服」レイヤーを作成して服を塗ります。色は好みの色を選んでOKです。私は青にしました。塗り終わったら、［透明ピクセルをロック］をタップします。



3 これでそれぞれのパーツの下塗りが終わりました。レイヤーが上から「線画」「服」「顔」「髪」「肌」の順に並んでいればOKです。それぞれのレイヤーの［透明ピクセルをロック］がオンになっているかどうか確認しておきましょう。

8
色調補正で髪の色を変える







1 ここで髪の色を変えてみましょう。❶をタップしてレイヤー一覧を開き、「髪」レイヤーをタップします。❷のアイコンが表示されていたらOKです。このアイコンは、これからこのレイヤーに描くよ、という意味です。

3 三つのスライダーを動かすことで、髪の色を自由自在に変えられます。自由に設定して遊んでみてください。ちなみに、三つのスライダーは上から「色相」「彩度」「明度」をそれぞれコントロールしています。色相は色の種類、彩度は色の鮮やかさ、明度は色の明るさを意味します。



2 メニューアイコンをタップして、［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］をタップします。

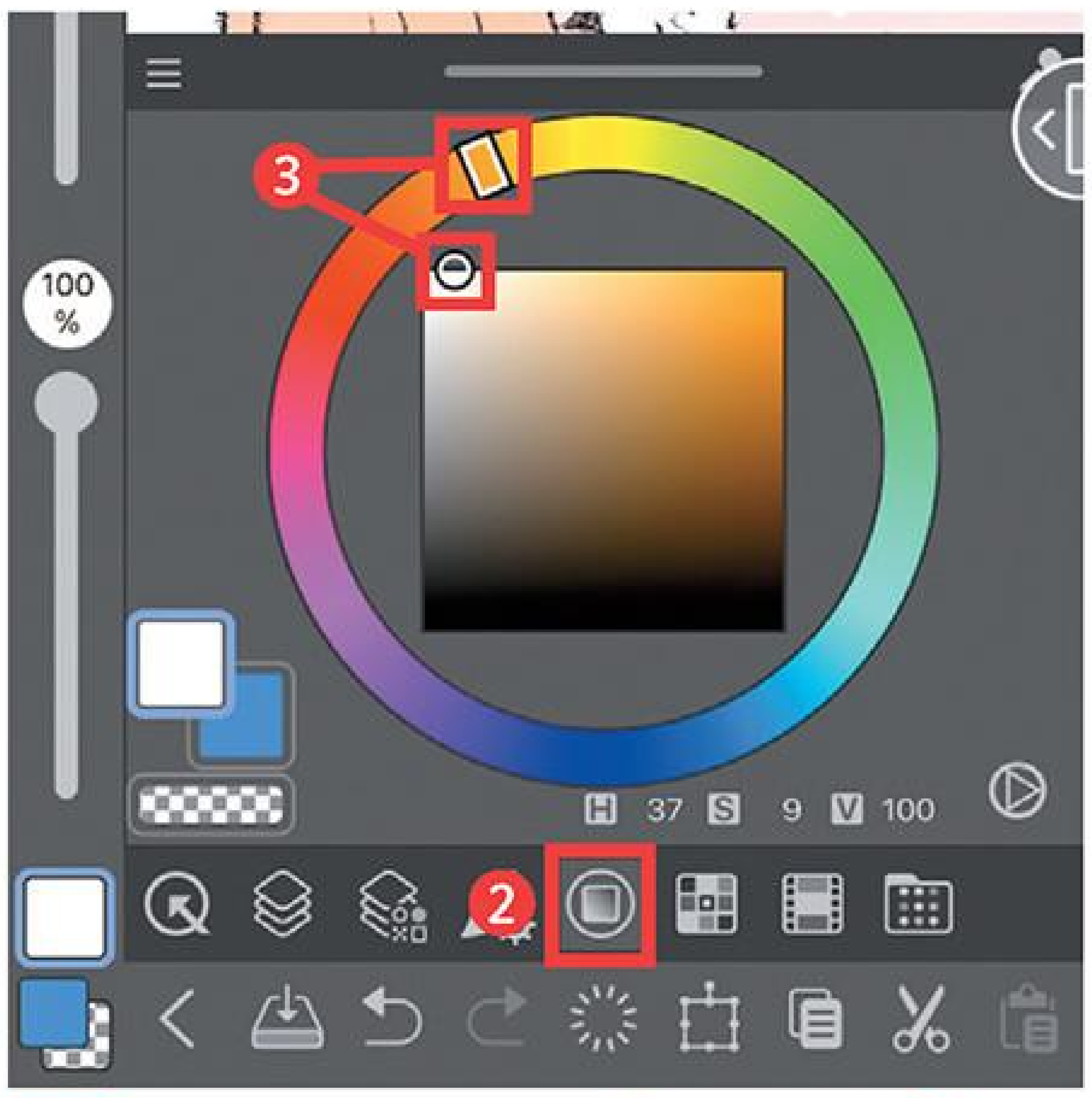


4 最終的には少しオレンジに近い金髪にしました。決めたら［OK］を押して確定しましょう。
色調補正はいつでも可能ですから、金髪に限らず好みの髪色にしてみてください。この気軽さはデジタルならではと言えるでしょう。

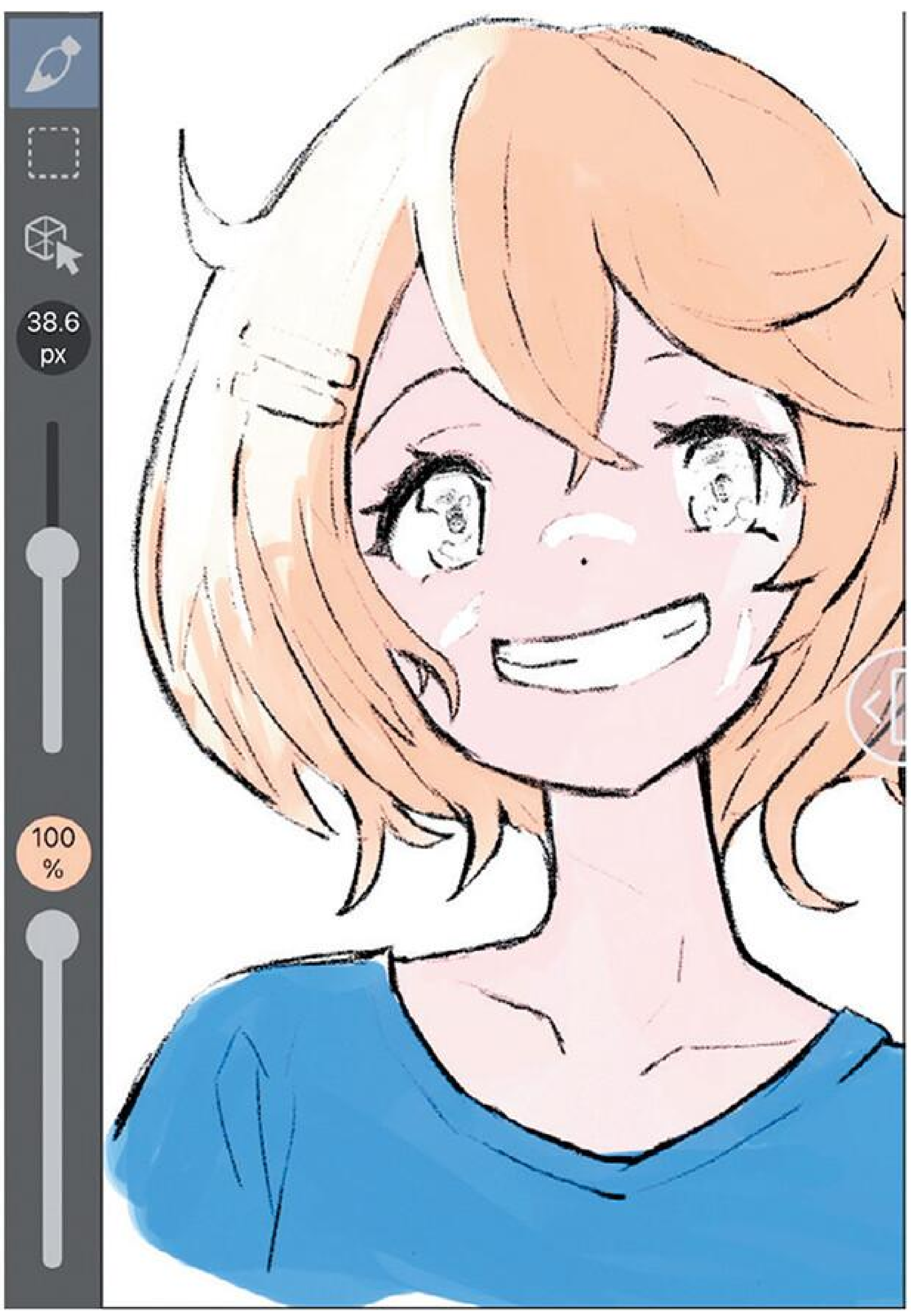
9 髪のハイライトを描く



1 髪のハイライトの部分を描いていきます。ハイライトとは、❶のように光が当たって明るくなっている部分のことです。



2 カラーサークル❷を開いて❸のようにスライダーを動かし、「白に限りなく近い黄色」を選びます。



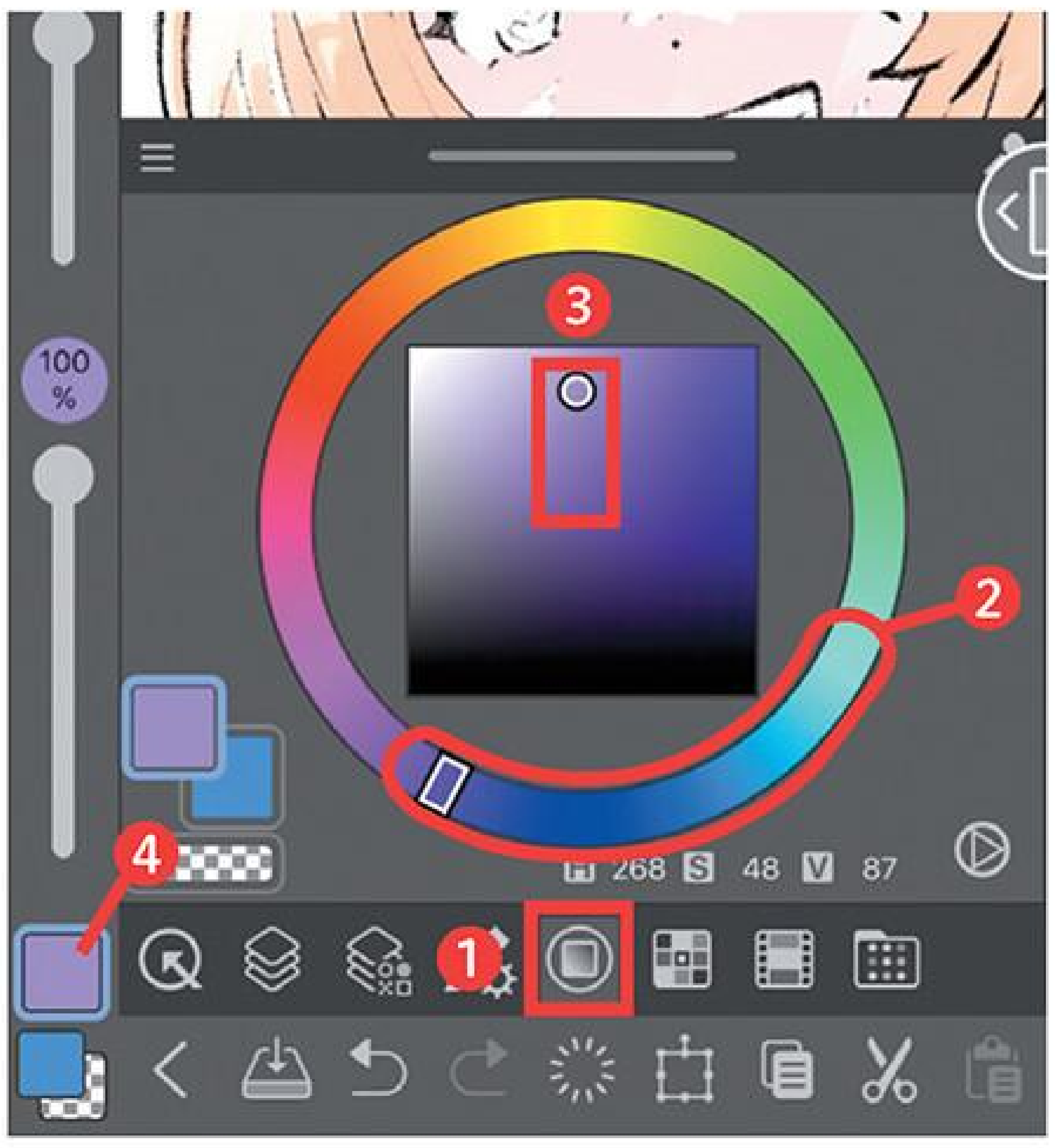
3 お手本を参考にしながら「髪」レイヤーに塗っていきます。ハイライトを描いたら急にイラストっぽくなってきましたね。ここからは少し描き込むだけでどんどんイラストっぽくなるお楽しみタイムです！

POINT

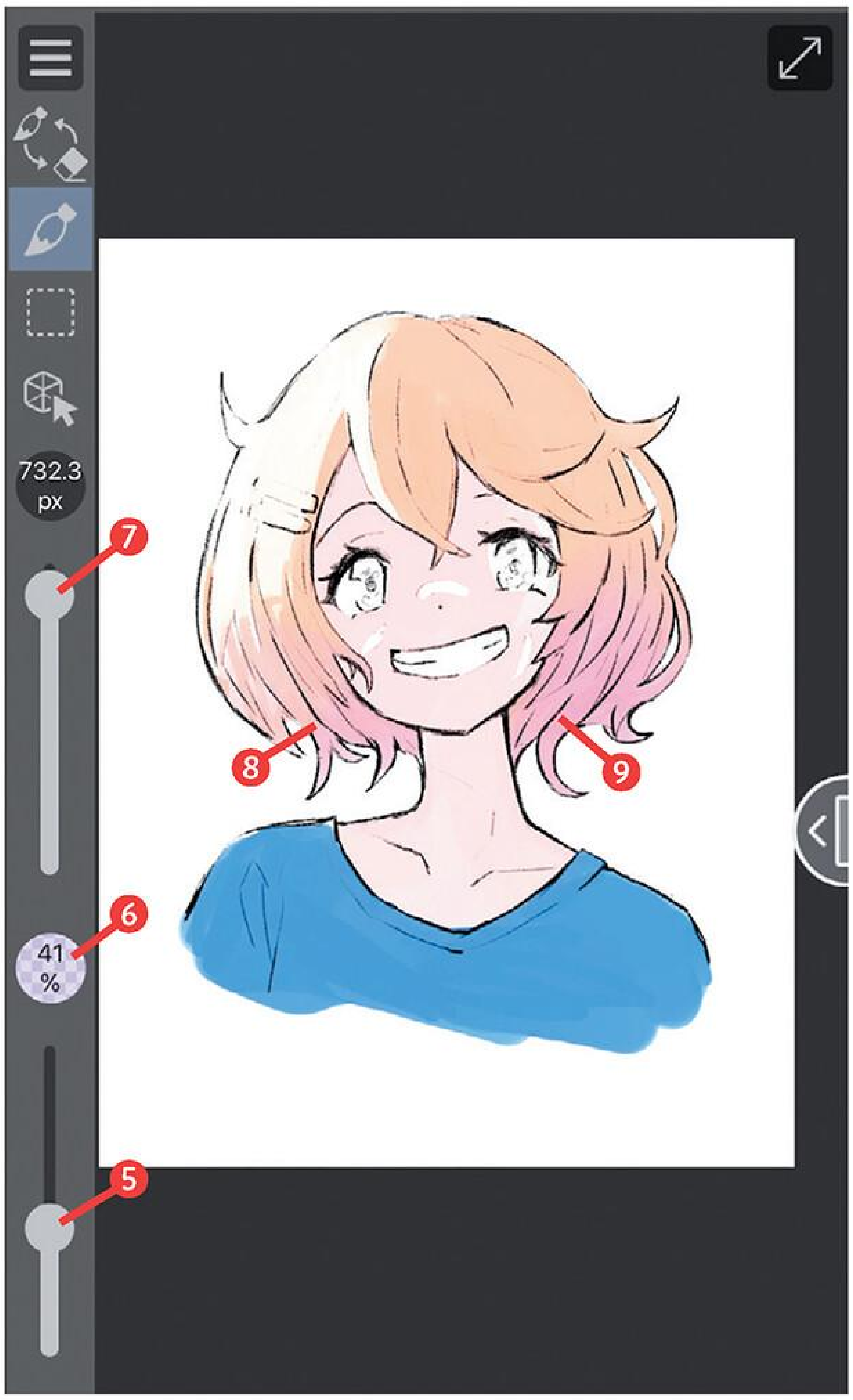
「透明ピクセルをロック」の効果

塗っていると、髪の外に色がはみ出さないことに驚くと思います。これが［透明ピクセルをロック］の効果です。下塗りからの色のはみ出しを防ぐことができます。すでに色を塗ってある場所だけに塗り重ねることができるのです。

10
髪の影を描く



1 髪の中で光があまり当たらない影になっている部分を描いていきましょう。まずカラーサークル❶を開いて色を選びます。選ぶ色はリングの❷の範囲、正方形の❸の範囲にしましょう。囲まれている範囲であればどこでも大丈夫です。私は❹のような青紫を影色としました。なぜ金髪の影なのに青紫色で塗るの？ と思う人もいるでしょう。その疑問は第8章で解説していきますので、ぜひこのまま読み進めてください。



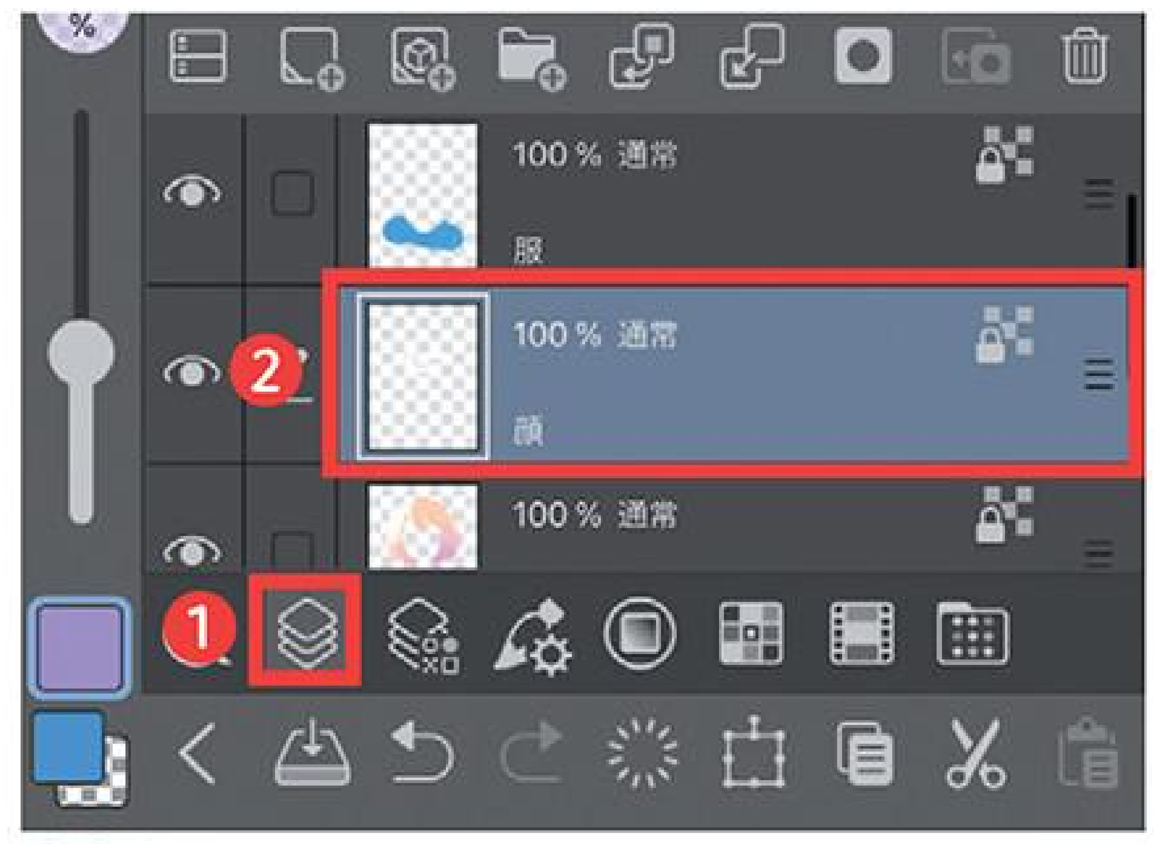
2 ❺のスライダーでブラシの不透明度を操作できます。❻が40%くらいになるまで引き下げてください。これまではずっと100%にしてきましたが、影色を薄く塗るために40%くらいにします。ブラシサイズは❼のように上げて大きくします。これらができたら、髪の下側、❽のあたりを指でワンタップしてみましょう。すると影の色が塗られることで、髪にボリュームが出てきます。反対側の❾も同じようにワンタップして影色をつけます。もし影が気に入らなかったら2本指でタップして一つ前に戻ってください。何度でも前に戻せるので、恐れずに気軽に描いてみましょう。

POINT

不透明度とは

不透明度とはどのくらい透明ではないかをパーセンテージで表す値です。不透明度を下げると薄くなっていき、0%で完全に透明になります。

11 顔を塗る



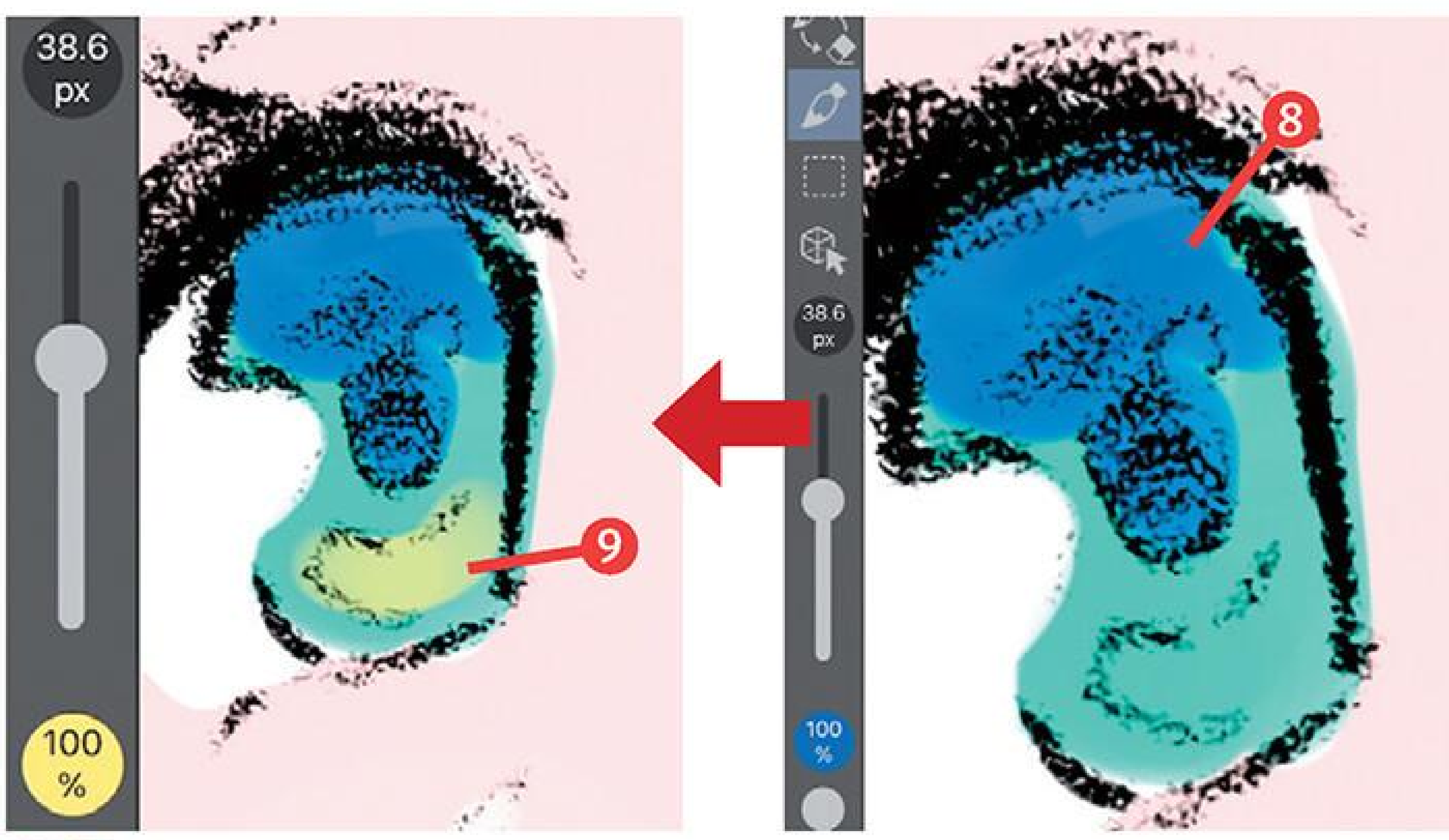
1 次は顔を塗ります。ここまでは「髪」レイヤーを使っているので、必ず❶のレイヤー一覧から❷の「顔」レイヤーを選択しましょう。



2 ブラシの不透明度スライダー❸を100%に戻して、瞳の中を❹のように塗っていきます。色は好きな色でOKです。



3 このままだと少し怖いので、瞳にハイライトを描きます。指1本で画面を押し続けると❺のスポイトのガイドが出ます。リングの先についた十字部分を❻の白目に合わせてください。すると❻の部分の白色を描画色にできます。この画面の色を拾う機能をスポイトツールと呼びます。この白色で❼のように塗りつぶします。

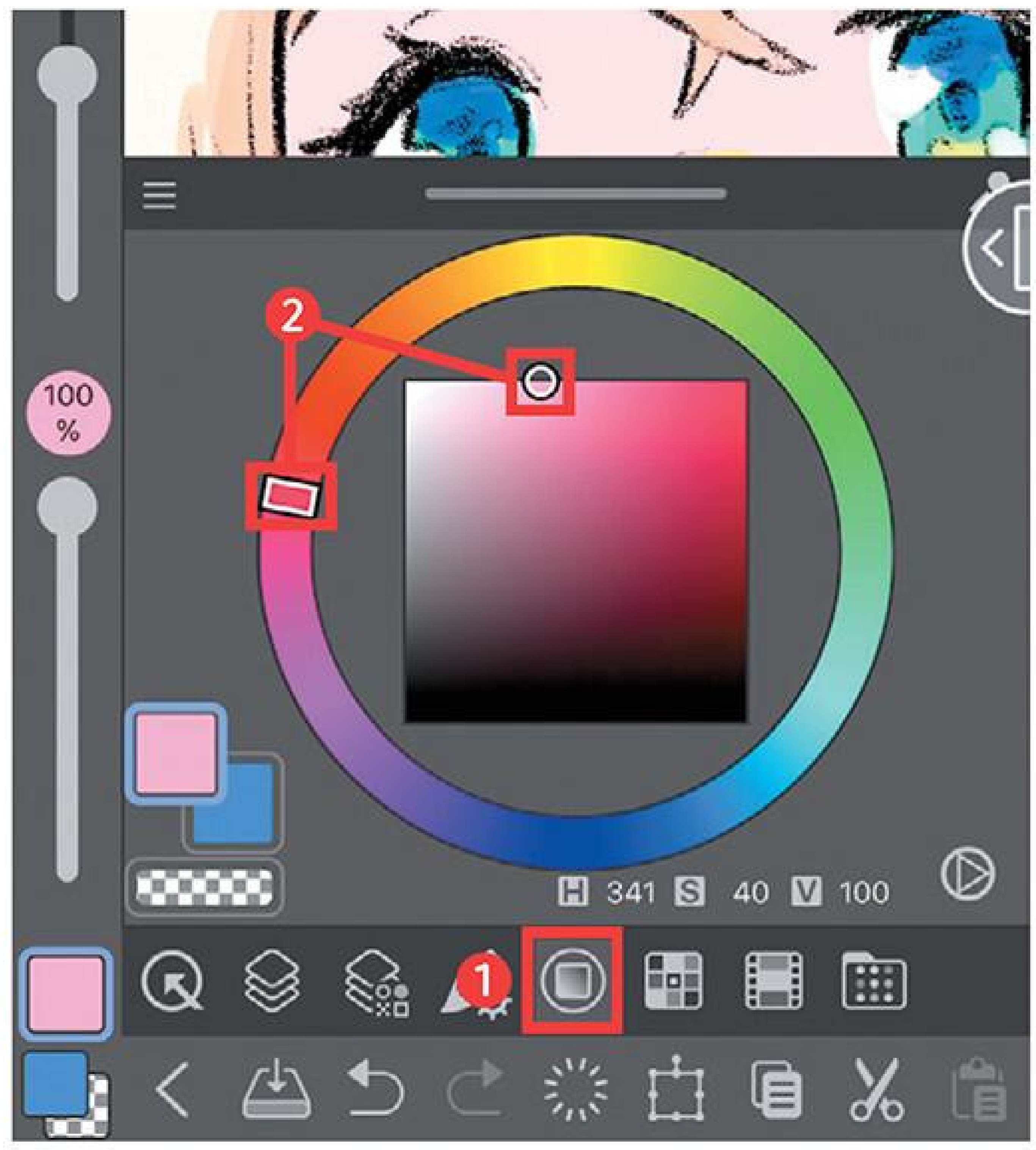


4 ❽のように瞳の上側の影色を塗り、❾のように下側の明るい部分の色を塗ります。❽はまぶたやまつ毛の影が瞳に落ちていると考えて、髪の影の色の範囲（「10 髪の影を描く」の❷と❸の範囲）から選ぶとよいです。❾は好きな色で大丈夫です。

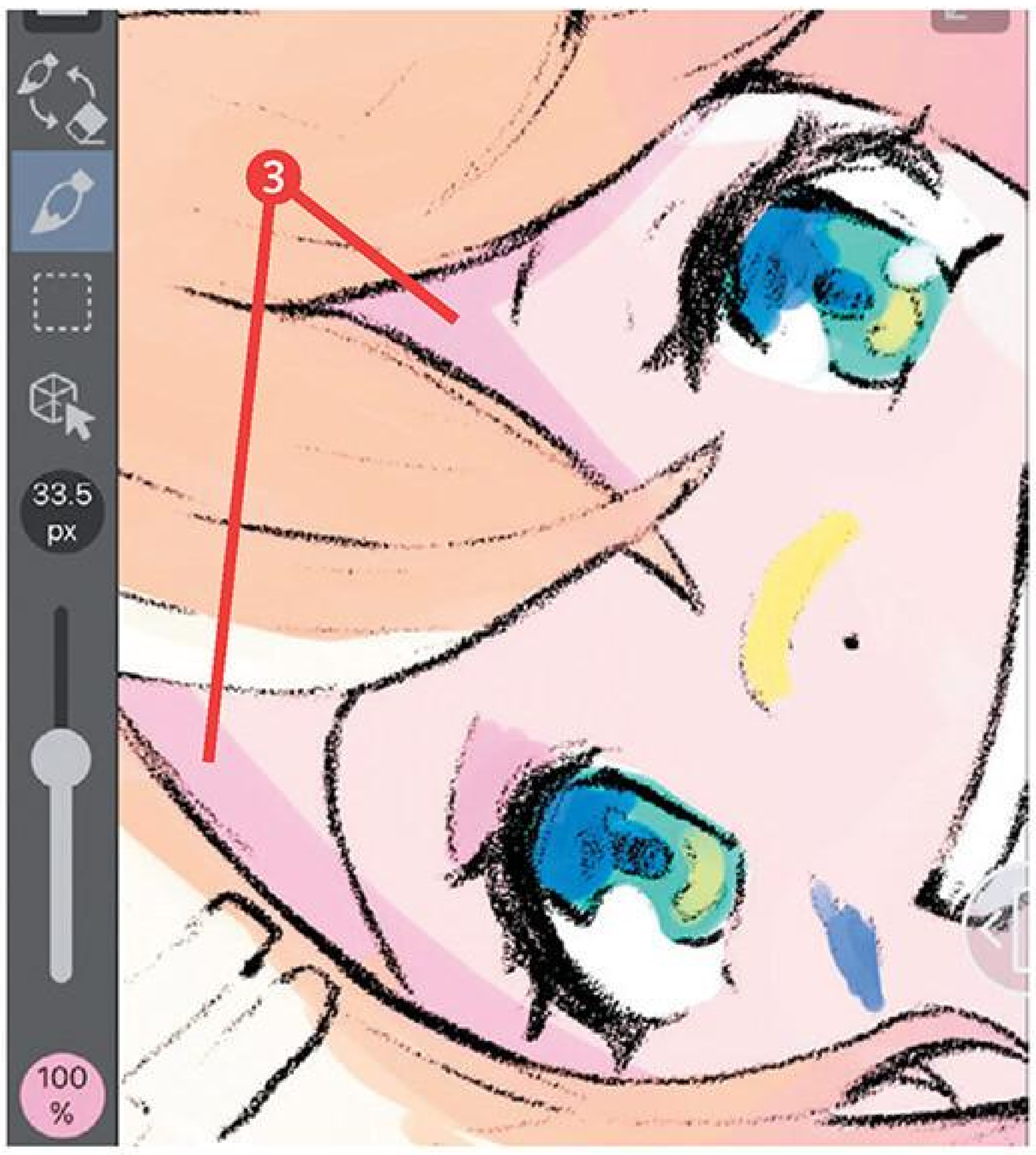


5 最後に鼻上やほほの絵の具あとの❿⓫⓬を好きな色で塗ったら顔は完成です。瞳を描くとキャラクターらしさが出てきますね。

12
肌の影を塗る



1 肌の影を塗ります。まずレイヤー一覧で「肌」レイヤーに切り替えてください。それからカラーサークル❶を開いて❷のようにして紫っぽい肌の影色を選びます。少しピンクっぽい肌の色＋影の青色、つまりピンク＋青=紫と考えます。なぜ影が青になるかは第8章で解説します。



2 まずは髪が肌に落とす影を❸のように描きます。



3 二重まぶたの線にも❹のように少し影を描くといいでしょう。また影と同じ色を使って、頬の赤らみ❺も描きます。化粧でいう「チーク」ですね。

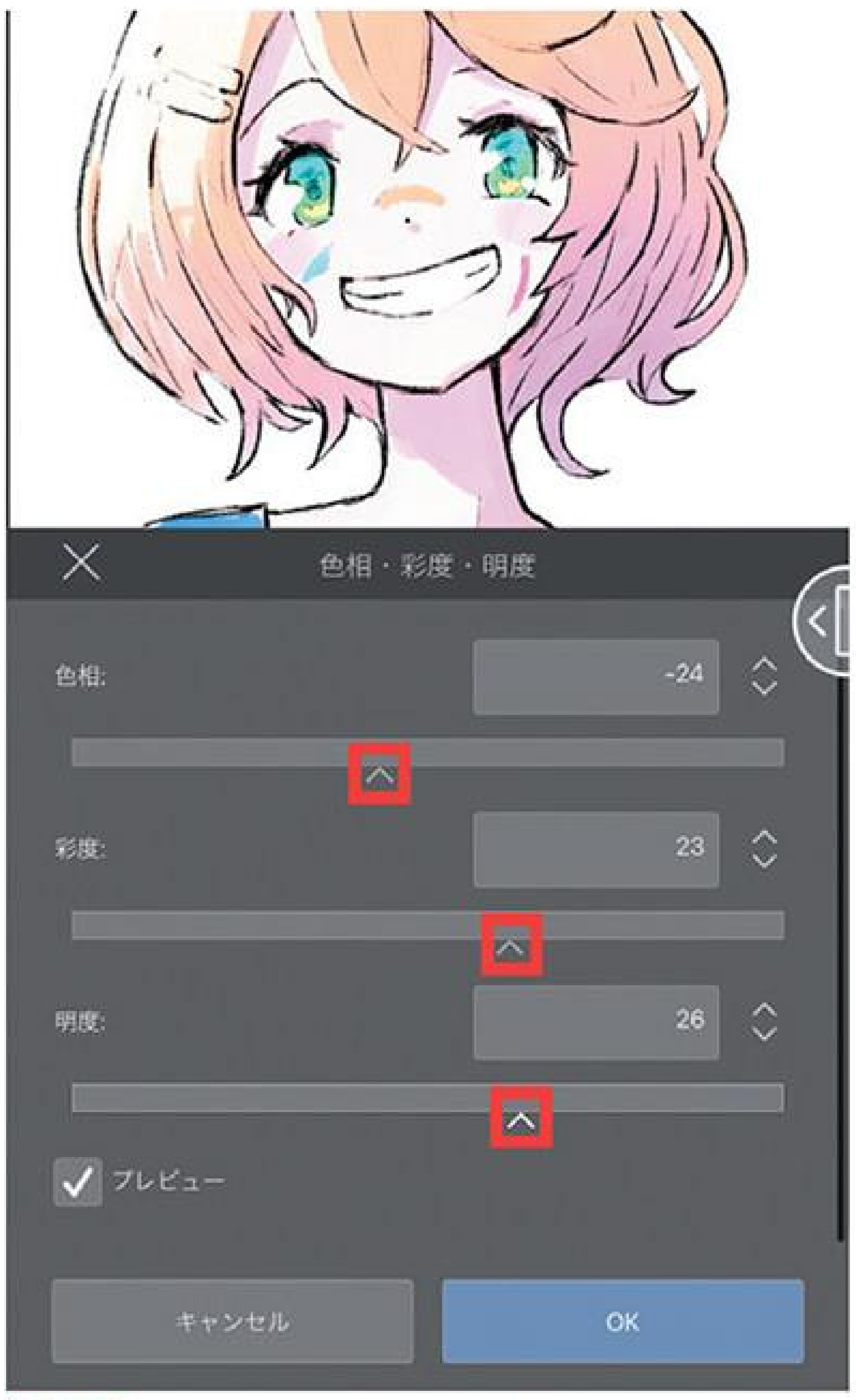


4 鼻の影は❻のようにほんの少しだけで大丈夫です。最後に首の影を❼のように描けば肌は完成です。髪の影、首の影が描かれるとぐっと立体感が出てきますね。

13 パーツごとに色を変える



1 完成が見えてきたのでパーツごとに色を調整してみましょう。まず髪色が明るいので肌はもう少し明るくしたいと思いました。「肌」レイヤーのままで、メニューアイコンから［編集］→［色調補正］→［明るさ・コントラスト］を選択し、肌の色を少し明るめに調整しました。



2 次は目の色を変えましょう。今度は「顔」レイヤーに切り替えて、メニューアイコンから［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］を選択して、色相を少し変えつつ彩度と明度を高くしてみました。

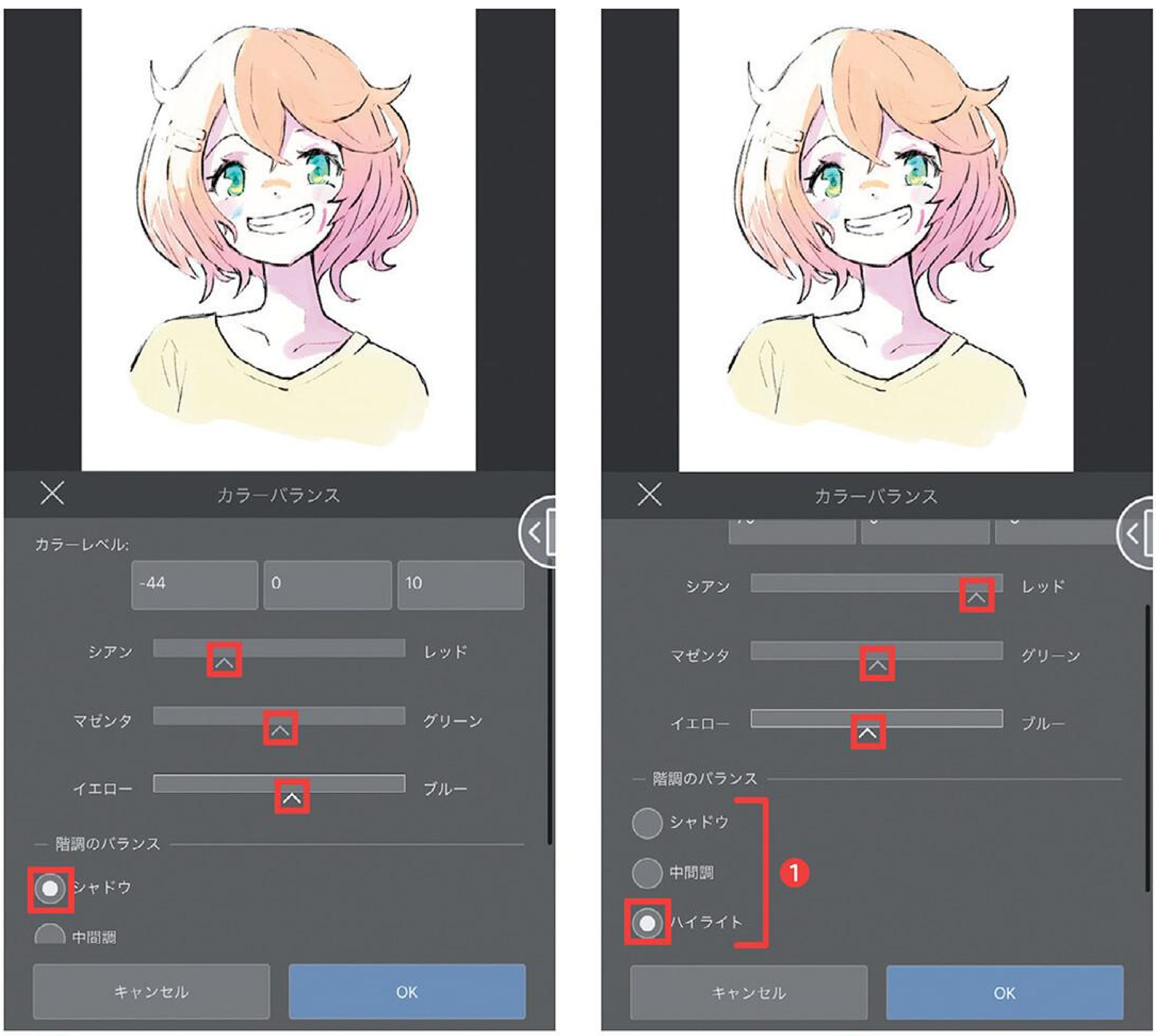


3 ここまでくると服の色も気になるので、「服」レイヤーに切り替えて、メニューアイコンから［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］を選択し、色相を大きく動かしつつ彩度と明度を高くして明るい黄色に変更します。全体的に明るくなったので絵に透明感が出てきましたね。このように、デジタルは後からいくらでも、好きなだけ色を操作できます。とっても便利ですね。

14
色調補正レイヤーで全体の色を調整する

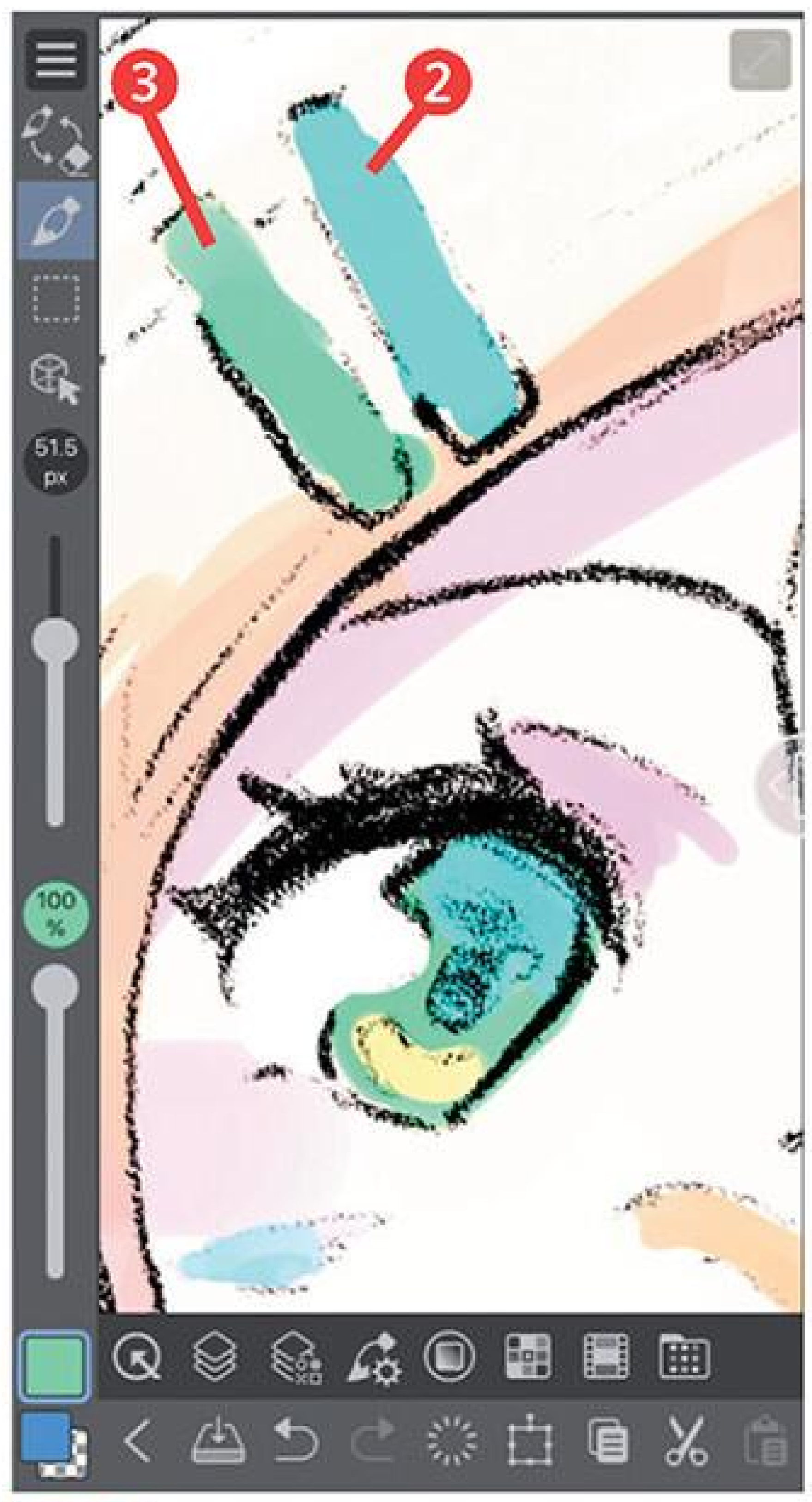


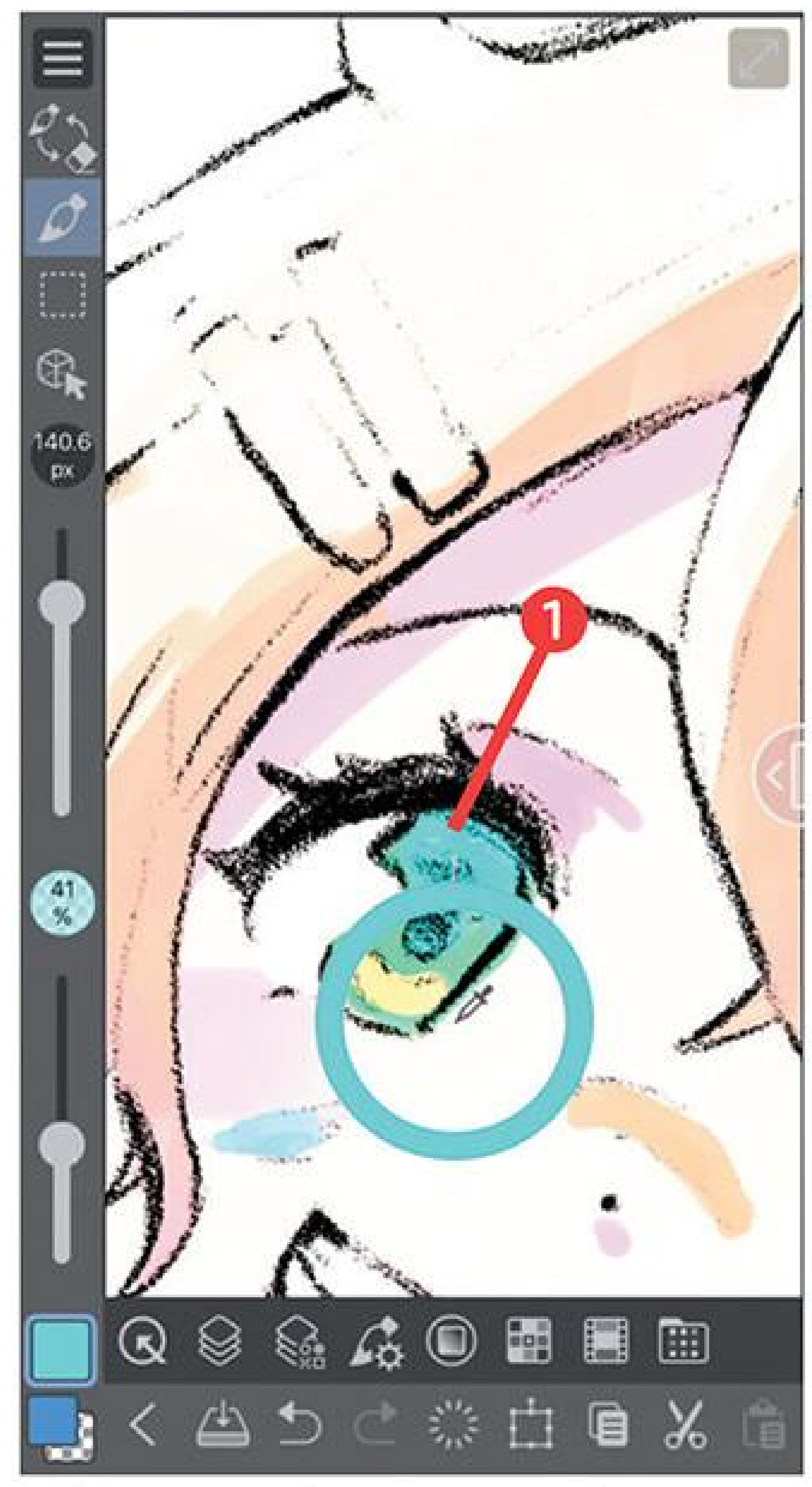
1 メニューアイコン→［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］を選択してカラーバランスの色調補正レイヤーを作成します。色調補正レイヤーを使うと一度に絵全体の色を調整できます。絵の仕上げでよく使われます。このレイヤーは先ほど選択していた「服」レイヤーの上に作られます。



2 カラーバランスは色の配分を自由に変更できる機能です。しかも❶の［階調のバランス］を選択することでシャドウ（影の暗い部分）、中間調（ベースとなる色）、ハイライト（最も明るい色）それぞれの明るさを個別に調節できます。最終的に、ハイライトを赤色（レッド）っぽく、シャドウを少し水色（シアン）多めにしてみました。

15 ヘアピンを塗る





1 完成と言いたいところですが、ヘアピンを描き忘れていました。「髪」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、ヘアピンを描きます。ヘアピンは二つなので、瞳の上下の色を使うことにしました。ここでもスポイトツールを使います。指1本で画面を押し続けて、出てきたリングの先の十字部分を❶に合わせて瞳の上の色を拾います。この色で❷のヘアピンを塗ります。同様に瞳の下の色を拾って❸のヘアピンを塗ります。



2 ヘアピンは金属なので光沢があります。色を白に変えてから、❹のようにハイライトを描けばヘアピンの完成です。



3 約30分でカラーイラストを完成させることができました。
「色を選び放題」「何度でもやり直せる」「レイヤーで効率的に描ける」「あとから色を補正できる」といったデジタルの色塗りの強みを体験できたと思います。他にもデジタルには便利な機能がたくさんあります。いろいろと試して遊んでみてください！

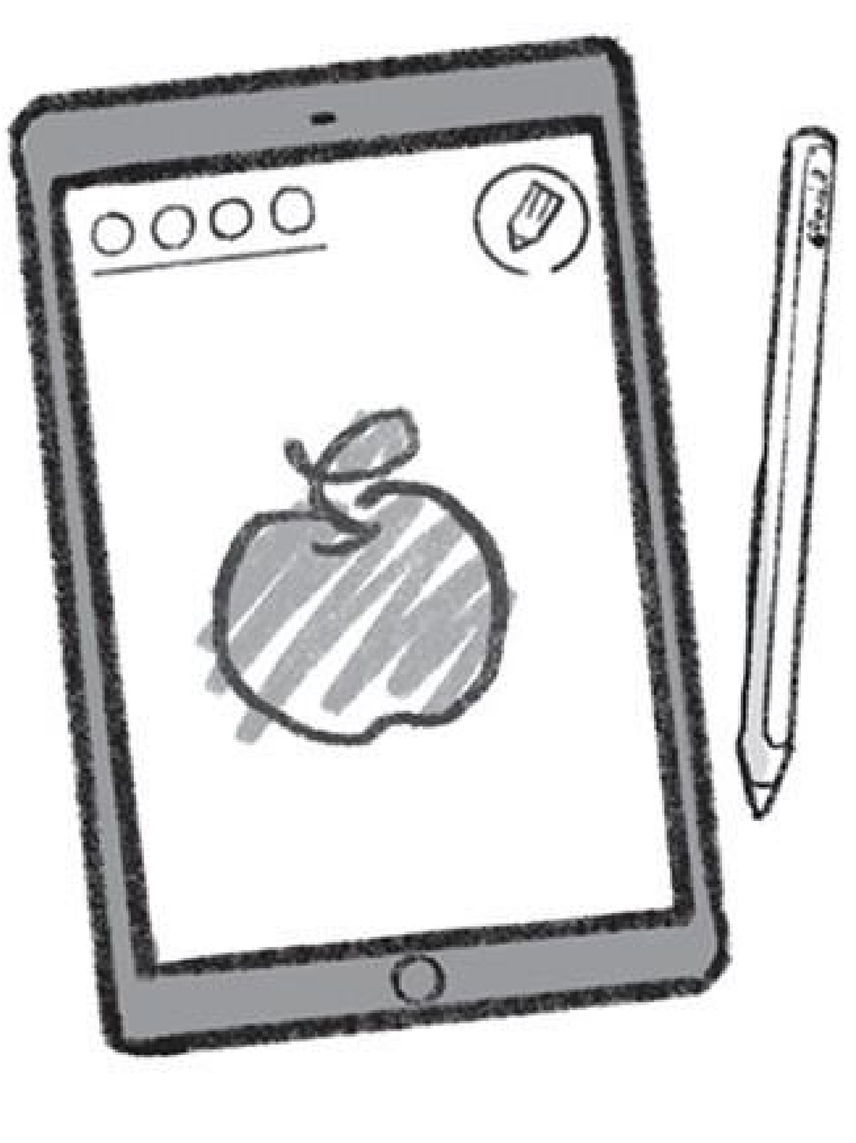
おすすめのデジタル環境

私が絵を描き始めたころを思い返すと、絵が上手い人やプロはどんな道具を使って描いているのかがものすごく気になっていました。ここではスマートフォンでの色塗りを体験して本格的にデジタルイラストを始めたいと思った人に向けて、個人的におすすめのデジタル環境を紹介します。あくまで私がおすすめというだけなので好きな道具で描き始めるといいですよ。

おすすめのタブレットとアプリ

iPad＋Apple Pencil＋お絵描きアプリ

これから絵を始めたい人に一番おすすめしたい組み合わせです。iPadはとても完成度が高いツールで、筆圧感知も優秀、バッテリーの持ちもよいです。お絵描きアプリも非常に使い勝手がよいものが出ています。デザインも洗練されて



いて、手軽に持ち出してカフェでお絵描きなんてこともできますよ。また、地味に大切なのですが、たとえ絵を描くことをやめてしまってもネットや動画を見ることもできますから お金が無駄になりません。

CLIP STUDIO PAINT for iPad

もとはパソコン用として人気があったお絵描きソフトのｉＰａｄ版です。先ほどはスマートフォン版をお試しで使ってみましたよね。インターフェイスのデザインや使い勝手が似ているため、スマートフォン版で慣れた方はすぐに移行できるでしょう。機能も非常に充実していて、このアプリだけで本格的なイラストを描くことが可能です。ＰＲＯ版で年間契約にすれば月額約２４０円（年額２８００円）ほどで使用できます。この契約でパソコン版やスマートフォン版も使えるので、いろいろな環境で使いたい場合もお得です。

Procreate

ｉＰａｄ用のお絵描きアプリの中では最も洗練されていると言っていいツールです。細かく機能をカスタマイズ可能で、本物の鉛筆や絵の具のように描けるブラシが豊富に使え

ます。iPadの初期からリリースされているため、プロのイラストレーターやデザイナーが愛用していることが多いです。本書の挿絵を描くのにも使っていますよ。月額課金ではなく、約1200円程度で一度買えばずっと使えるのもうれしいポイントです。iPadを買ったらまず試してみるとよいでしょう。


Procreateを使って落書きしたハンバーグ

パソコンとペンタブ

パソコンで本格的に絵を描くなら必須の道具が「ペンタブレット」です。一般的に「ペンタブ」と略されます。私はiPadも使いますが、あくまでスケッチやアイデアを出すためのツールとして扱い、ゲームやアニメなど、通常の仕事をするときはパソコンとペンタブを使っています。

iPadでも絵を描ける時代になりましたが、データの細かな形式をそろえたり、高画質で高品質な作品が必要とされるプロの現場ではパソコンとペンタブが一般的です。

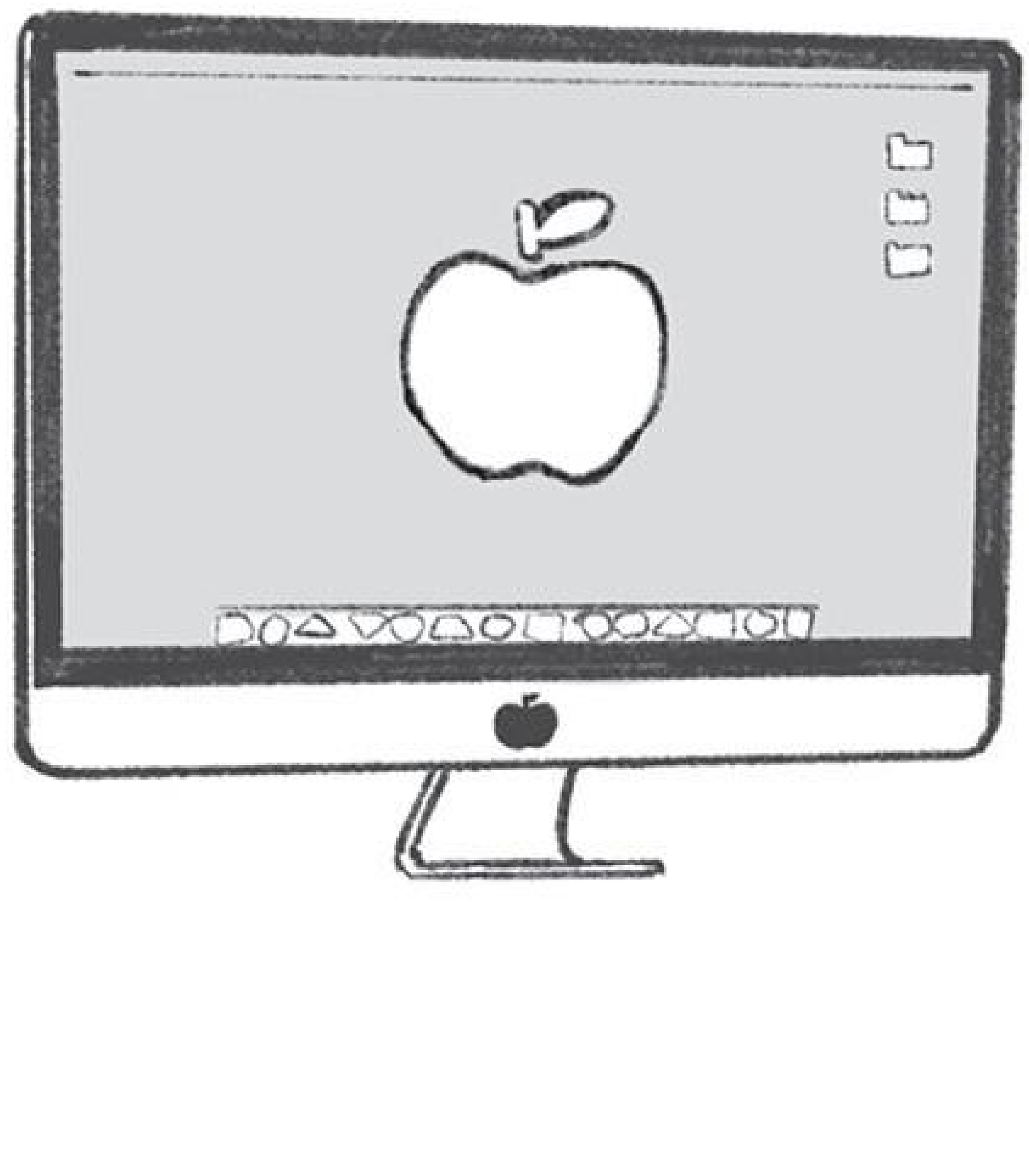
おすすめのお絵描き用パソコン

パソコンで絵を描く場合、CPUはCore i3以上、メモリは8GB以上にしておくとよいでしょう。お絵描きソフトはメモリをたくさん使うのでメモリを大きくしておくと快適に作業ができます。性能を満たしているのであれば、ノートパソコンでもデスクトップパソコンでもどちらでもOKです。

イラスト制作用のパソコンはノートパソコンであればAppleのMacBook、デスクトップであれば同じくAppleのiMacを個人的にはおすすめします。

性能が高いことはもちろんなのですが、イラスト制作において大切なのはディスプレイの品質です。Macはデフォルトでついているディスプレイの品質が非常に高く、発色がよいです。絵を描くためのディスプレイの発色が悪いと、どんなに頑張っても印刷したり他のディスプレイで見たりしたときに変な色に表示されてしまいます。

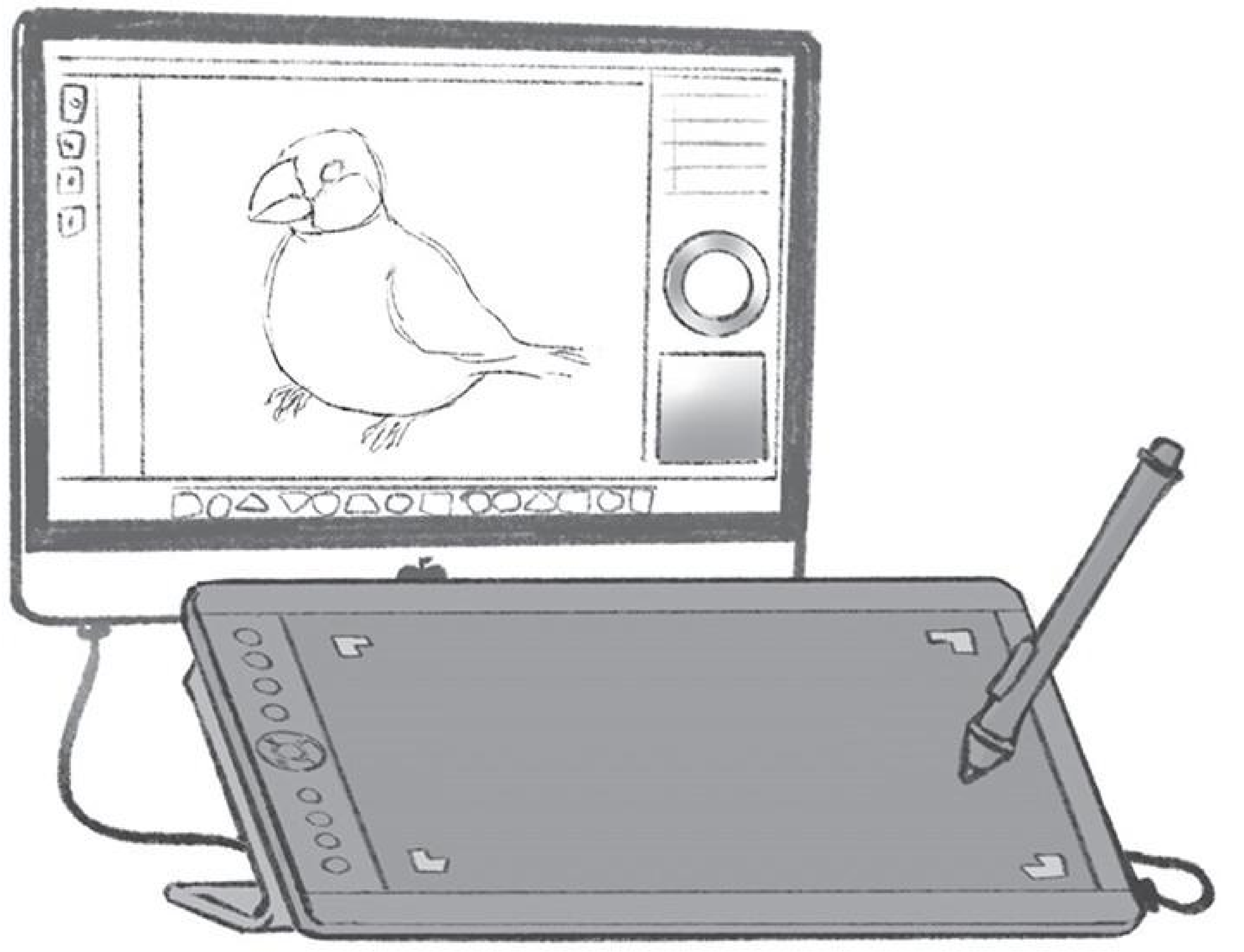




おすすめのペンタブモデル
ペンタブレットWacom Intuosシリーズ

Ｉｎｔｕｏｓシリーズは、株式会社ワコムが発売しているペンタブレットです。平たい板に描くので、絵を描く人の間では「板タブ」と呼ばれています。私も最初は板タブを買って絵を描き始めました。次に紹介する液タブに比べると値段も安く済みます。

サイズはＳサイズ（最も小さなもの）ではなく、Ｍサイズかしサイズを買ったほうがよいでしょう。小さい板タブは手首を多用して描くことになるので、手首に負担がかかりやすく腱鞘炎（けんしょうえん）になることがあるからです。大きめのサイズだと腕全体を使って描くことができるので線がブレにくく、手首への負担も少ないです。理由は後述しますが、基本的に風景や背景など世界観を表現したイラストを描きたい人に特におすすめです。



液晶ペンタブレットWacom Cintiqシリーズ

Cintiqシリーズは、株式会社ワコムが発売している液晶タブレットです。液晶画面にペンを使って描くことができるペンタブレットで、「液タブ」と略されます。

板タブより値段は高いですが、画面にペンで描くことができるので、絵を描いている感覚が強く、きれいな線が引きやすいです。漫画やキャラクターイラスト、アニメーターなど線画をよく描く人におすすめです。

また、液タブを使うと結果的にディスプレイが1枚増えることになるので、パソコンのディスプレイに資料を表示して見ながら描けるというのも地味ながら大切なメリットです。これから絵を描き始める人は13インチ～16インチのモデルが手頃で扱いやすいサイズでしょう。



メモ
私が板タブを使う理由

私は現在、板タブのＩｎｔｕｏｓシリーズのＬサイズを使用しています。実は昔は27インチの巨大な液タブを使っていた時期もありました。ですが最終的に板タブに戻しました。

世間では板タブより液タブが優れているという意見が多いですが、板タブにもたくさんの強みがあります。それは「目にやさしいこと」「姿勢が維持しやすいこと」「作品を客観的に見やすいこと」です。板タブを使っているときは普通の事務仕事のように少し離れてディスプレイを見るので目の負担が少なく、疲れない姿勢を維持しやすいです。また、私のメインの仕事である世界観を描くタイプのイラストは画面全体を描くことになるので、イラスト全体を見渡す広い視野が大切になります。液タブで描いているときは、夢中になるとどうしても体が前のめりになってしまい、目と画面が近くなって視野が狭くなりがちです。風景、背景、世界観を描きたいという人には板タブがおすすめです！

おすすめのパソコン用お絵描きソフト

パソコン用のお絵描きソフトもいろいろありますが、ここで紹介する二つのソフトは業界標準みたいなものなのでどちらか一つ、もしくは両方買うことをおすすめします。

CLIP STUDIO PAINT PRO for Windows／macOS

プロのイラストレーターから初心者まで様々な人が使っている日本製のお絵描きソフトです。公式サイトから一括払いで５千円で購入できます。ｉＰａｄ版のところで触れたように月額や年額の契約もあります。キャラクターイラストや漫画などを描きたい人はこのソフトから使い始めるとよいでしょう。とてもなめらかな線が描けるブラシや、パース定規、対称定規など豊富な機能がそろっています。

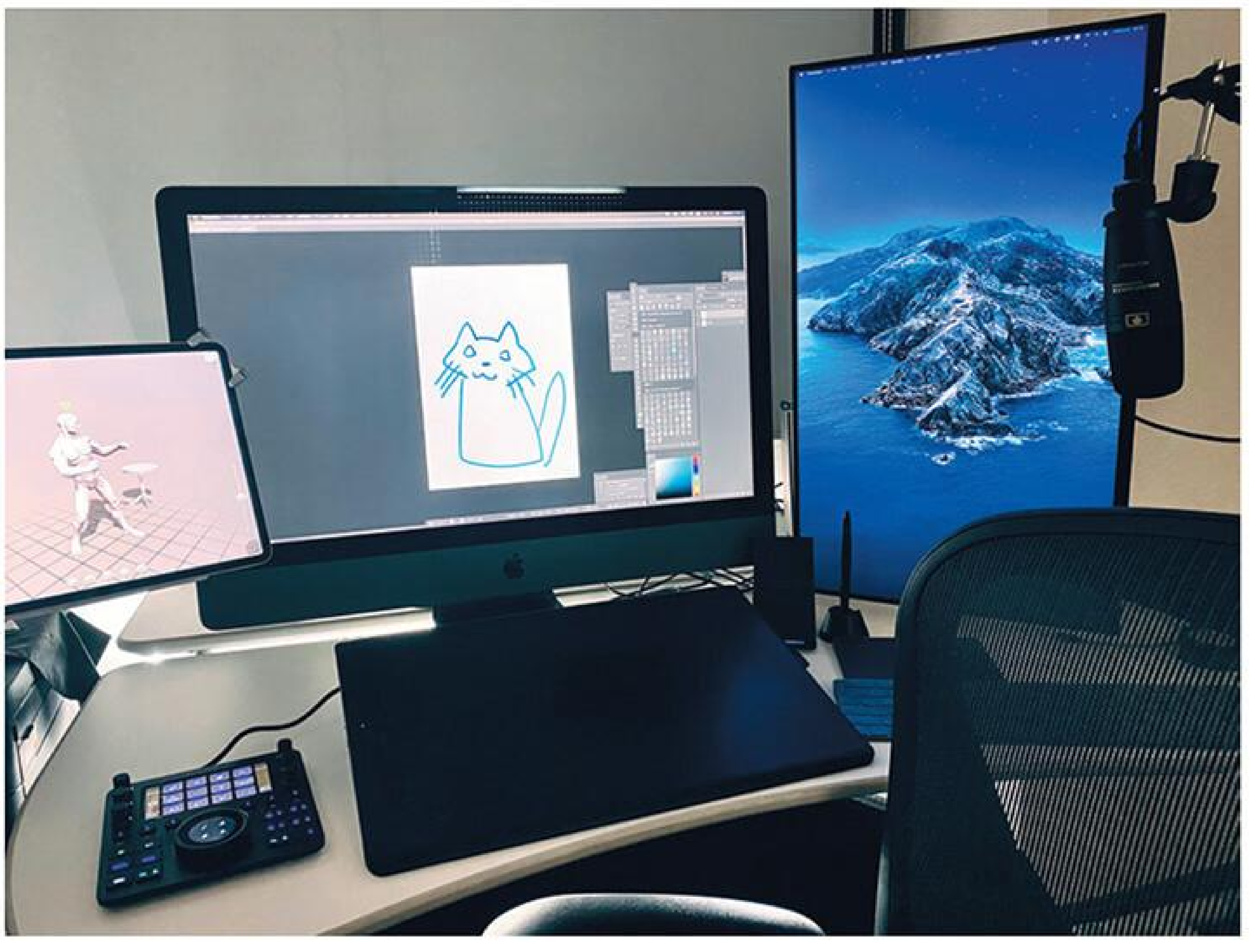
Photoshop

あらゆる絵や画像を扱う仕事で必須とされているソフトです。もともとは写真を補正するソフトですが、今ではイラストを描くためにも使用されています。私も仕事ではほとんどこのソフトを使って絵を描いています。月額や年額での契約が必須で、安いプランでも月額千円以上かかるので趣味で絵を描き始めたいという人にはハードルが高いですが、将来イラスト関係の仕事を目指す場合は、こちらも習得しておくことをおすすめします。デザイン系やゲーム会社の募集要項では「Ｐｈｏｔｏｓｈｏｐが使えること」が必須になっていることもありますから。

コラム

私の作業環境

本書が出版された２０２１年における私の作業環境を紹介します。



パソコン	iMac Pro　CPU Xeon W　メモリ 64GB
ペンタブレット	Intuos Pro　Lサイズ
サブディスプレイ	EIZO 27インチ
資料検索&スケッチツール	iPad Pro＋Apple Pencil
補助デバイス	Loupedeck CT
お絵描きソフト	Photoshop CC 2021 CLIP STUDIO PAINT PRO Procreate

第2部

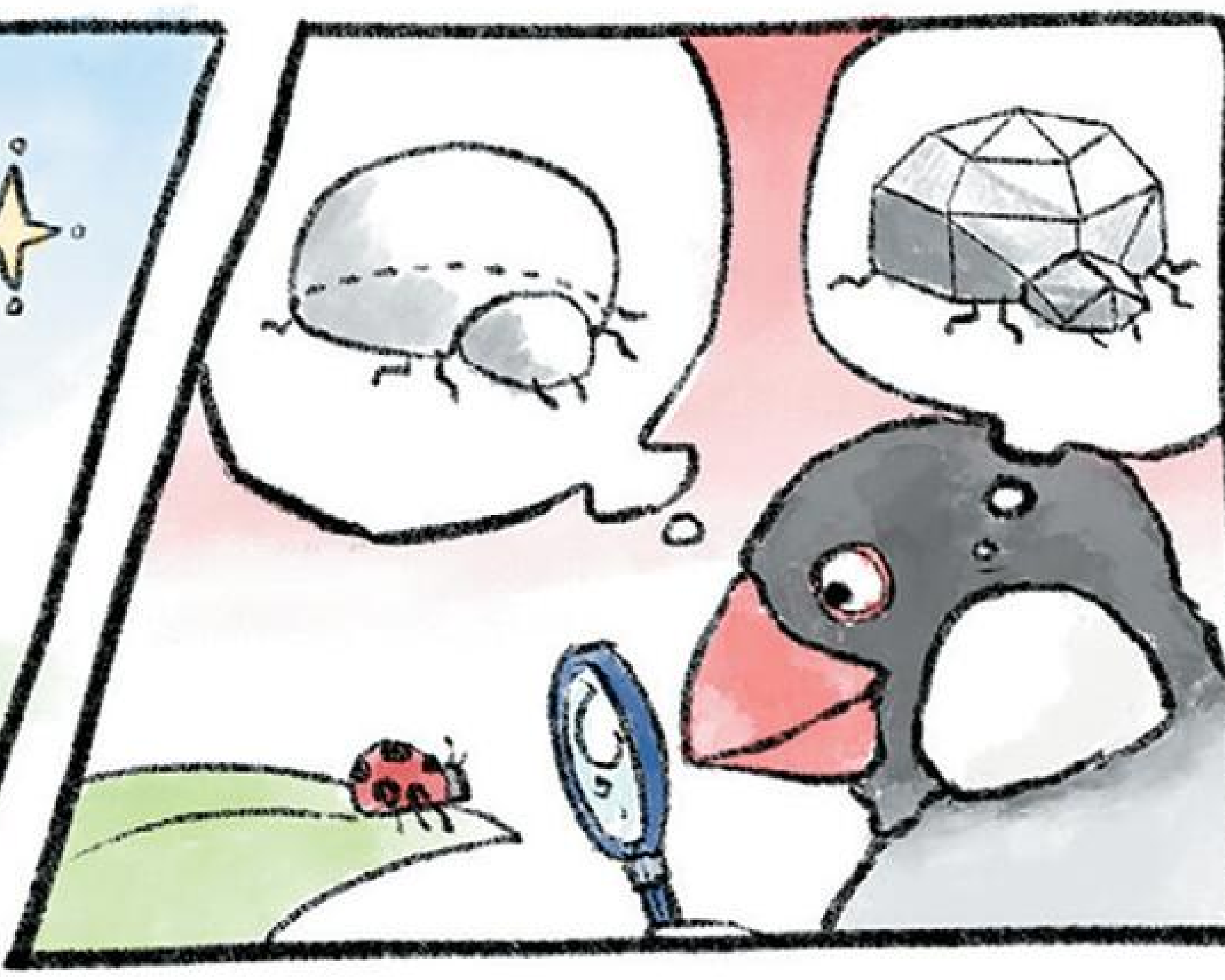
絵が上手くなりたい

第２部では本書の主題である「絵が上手くなるためにはどうしたらよいか」という疑問に答えていきます。

第2部のあらすじ



第3章　上手い絵とは何か



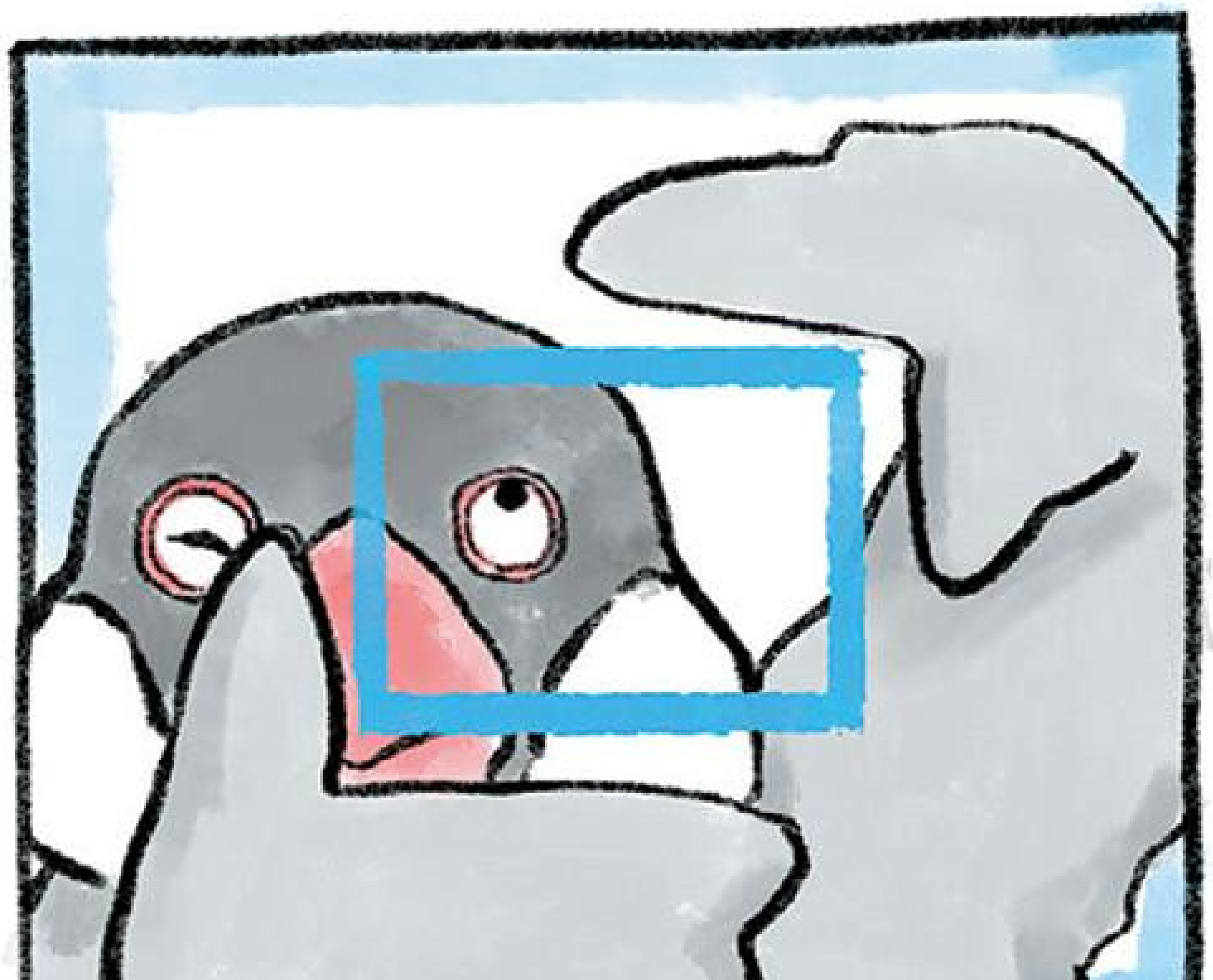
第4章　単純観察と分割観察



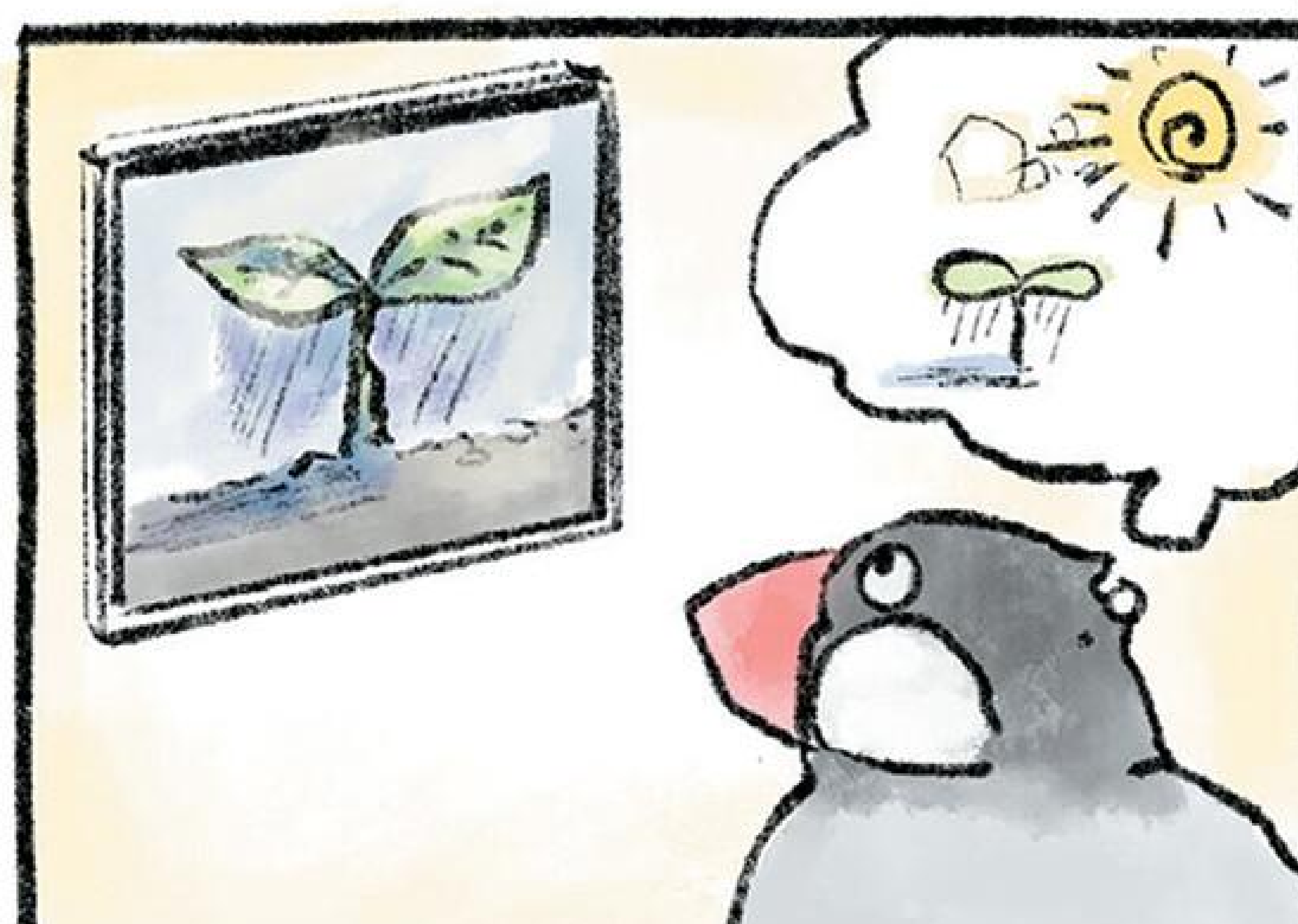
第5章　資料の見方



第6章　共感の作り方



第7章　構図の決め方



第8章　光を感じる絵

第3章

上手い絵とは何か

本書が考える「上手い絵」を定義します。そして絵が上達するために大切なことから考えていきましょう。

絵が上手くなるってどういうこと？

絵を描いていると「絵が上手くなりたい！」と漠然と思うことが多くありませんか？　私もよくあります。第1部で紹介した模写で絵を描く楽しさにハマったみなさんにも「絵が上手くなりたい！」と思い始めた人がいらっしゃると思います。

ここで疑問です。そもそも「上手い絵」とはどんな絵でしょうか。「絵が上手くなる」とはどういうことでしょうか？　デッサンがきっちり整っていればよいのでしょうか。パースが合っていれば上手く見えるのでしょうか。他者から上手いと評価されたら上手いのでしょうか。世界的な画家のピカソの作品を見て、あなたは上手いと思うでしょうか。

正直なことを言うと、この本を書いている私も上手い絵とは何か絶対的に言い切ることはできません。ですので、この本の中では「上手い絵」という概念を私の独断と偏見で定義してしまいます。もちろんこれから根拠を説明しますが、この定義に当てはまらないからといってその絵が下手だとか、悪いとかそういうわけではないです。

この本では上手い絵とは「立体が表現できている絵」「伝えたいことが伝わる絵」「光を感じる絵」だと定義します。

立体が表現できている絵とは

私たちが生きているこの世界は三次元空間であると言われています。三次元というのは簡単に言うと「幅、奥行き、高さ」の三つの要素でものが構成される空間です。三次元にある「幅、奥行き、高さ」で構成された物体を立体と呼びます。

この世界は三次元なので、この世界にあるすべてのもの、あなたの身の回りにあるすべて、そしてあなた自身も立体です。つまり、この世界のものを絵で表現するには、立体を表現できること、立体を描けることが大切になります。そのため、本書では「立体を表現できている絵」を上手い絵と定義します。

伝えたいことが伝わる絵とは

イラストレーションという言葉を略してイラストと言いますが、「イラストレーション」はラテン語のｌｕｓｔｒａｒｅという言葉から派生したもので、「わかりやすくするもの」

という意味があります。言葉では伝えにくい概念を絵で表現してわかりやすくしたものが「イラストレーション」の始まりということです。ですので、本書では描き手の伝えたいことが伝わる絵、例えば「かわいい女の子を表現したい」のであれば、その絵を見た人に「この女の子かわいい！」と思ってもらえる絵を「上手い絵」と定義します。言いたいこと、伝えたいこと、表現したいことが見た人に伝わる絵は上手いということです。

光を感じる絵とは

そもそも私たちが「ものを見る」というのはどういうことかを考えてみましょう。太陽やライトなどの光源から発射された光が物体に当たり、物体から跳ね返った光を目で感知しているのです。つまり「見える」ということは「光を見ている」ということなのです。ですので、本書では光を表現できている絵を「上手い絵」と定義します。ちなみに、色は光の波長の違いですから色使いが上手い絵＝光のコントロールが上手いとも言えます。

「立体が表現できている絵」「伝えたいことが伝わる絵」「光を感じる絵」をどうやったら描けるようになるか、その考え方や練習法を次の章からひもといていきます。

絵が上達するために大切な八つのこと

次章からは本書が定義する「上手い絵」を描く方法を解説します。ただ、それを読んだだけでは絵は上達しません。どんな技法書を読んでも、たとえあなたが絵の天才でも、次の八つの「ふつうのこと」を実行し続けないと絵は上達しないのです。大切なことなので、ここでまとめて紹介しておきます。

01 描き続ける

絵は描き続けないと上達しません。絵はスポーツと似たようなところがあり、技術を頭では理解していても体が思い通りに動いてくれないから描けないということがあります。そのため、継続して練習することで頭で理解する以上に体に技術を覚え込ませることが大切です。可能であれば毎日描きましょう。もしあなたが、将来絵を仕事にしたいと思うのであれば、コツコツと毎日描かなければいけません。

2 時間をかけて丁寧に描き、完成させる

何枚描いても絵が上達しないという人がたまにいます。こういう人は「1枚あたりにかける時間が少ない」「絵を完成させていない」ことが多いです。基本的に絵というのは、かけた時間が多いほどクオリティが高くなります。ですから最初は時間をかけて丁寧に描き、完成させることを意識しましょう。完成させるというのは、今の自分の技術をフルに注ぎ込んで「私が描いたものです」と堂々と言えるような作品にすることです。

これがやってみると意外と大変です。技術が足りなくて思い通りに描けなかったり、どこまでやれば完成と言えるのかわからなかったり、その作品を描くことに飽きてしまったり、ゲームをやりたくなったりします。まさに自分との闘いです。しかし、上手くなるためには自分との闘いに勝ち続ける必要があります。

もしあなたが、どこまで描いたら完成と言えるのかわからないとしたら、1枚の作品に最低10時間はかけるように意識してみてください。1日10時間というわけではなく、1日2時間で5日間かけて描き上げるという形で大丈夫です。どれほど時間がかかっても構いません。時間をかけて丁寧に完成させることを何回も何回も続ければ必ず上手くなれます。

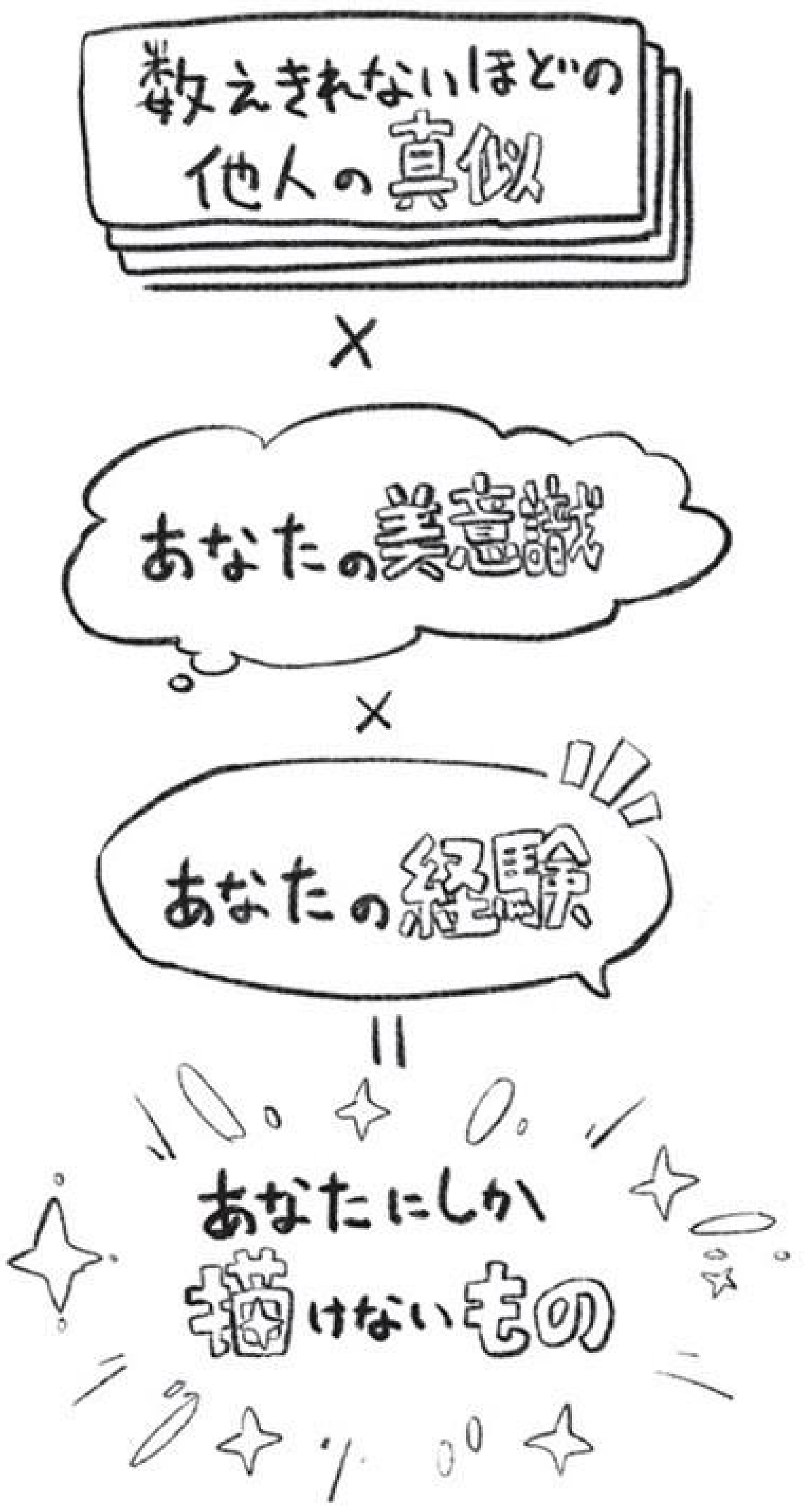
3　観察する、資料を見る

絵の基礎にして最も大事なことは観察です。何を描くときでも、資料を見るようにしましょう。詳しくは第5章で紹介します。

4　他人の作品を真似する

あなたが好きな人の絵を真似てみましょう。真似することに抵抗がある人は、好きな作品の作者のインタビューを読んでみてください。多くの場合、「〜が好きで、〜のオマージュなんです」というような言葉が出てくることに気がつくと思います。どんなに偉大な作品も、参考があるということです。真似ることこそ絵の基本と言ってもよいでしょう。

ではオリジナルとは何でしょうか？　それは次のような式で表すことができます。



「数えきれないほどの他人の真似」に「あなたの美意識」と「あなたの経験」が掛け合わさったとき、「あなたにしか描けないもの」ができあがるのです。

真似ないと上手くなりません。そして、真似ていくうちに、あなたにしかない物事の見方、あなたにしかない美意識、あなたがこれまで生きて経験したことが混ざり合います。こうなると、たとえどんなに自分を殺して他人を真似ようとしても、どうしてもにじみ出てきてしまうものがあります。それがあなたにしか描けない作品なのです。

5　絵を他人に見せる

自分が描いた絵を他人に見せるって最初は恥ずかしいですよね。しかし、見せることで足りない部分を発見することができますし、恥ずかしさと同じくらい、絵を見てもらった人から褒められるのはうれしいものです。物おじしないで、ぜひ他人に絵を見せてください。

6　客観的に自分の絵を見る

夢中で時間を忘れて描くのは楽しいですよね。それと同じくらい、冷静に、客観的に絵

を見るようにしましょう。ある程度描いたら少し離れて絵を見たり、数日経ってから改めて仕上げをしたりするのは代表的な方法です。

7 試行錯誤する

このキャラはなんでこんな表情をしているのか、どうしたらもっとかわいくなるか考え、実際に描いて試してみましょう。考えるだけではなく、必ず試すことが重要です。

8 楽しむ

楽しむことは義務ではありませんが、絵を描くことというのは楽しいものです。描いている途中も楽しいですし、自分が思い描いたとおりの絵が描けたときはとてつもない達成感があります。さらにそれを他人に見せて、いいね！と言ってもらえたときはうれしくてしょうがないものです。

好きこそものの上手なれ。絵を描くことを楽しみ、好きになることは上達につながります。

絵を描く基本の手順を理解する

次の章に進む前にもう一つ上達への近道を説明させてください。手順についてです。突然ですが、みなさんは料理をしたことはありますか？　私はよく自炊しています。カレーとか、ハンバーグとか、鹿肉のジャーキーとか、いろいろ作ります。美味しい料理を作るためには手順が大事ですよね。先ににんにくを炒めて香りを出してから他の材料を入れるとか、火が通りにくい野菜から炒めるとか、レシピには必ず手順が書いてあります。実は絵も手順が大事です。特に慣れない初心者の頃は手順どおりに描くほうが、どんどん上達できます。

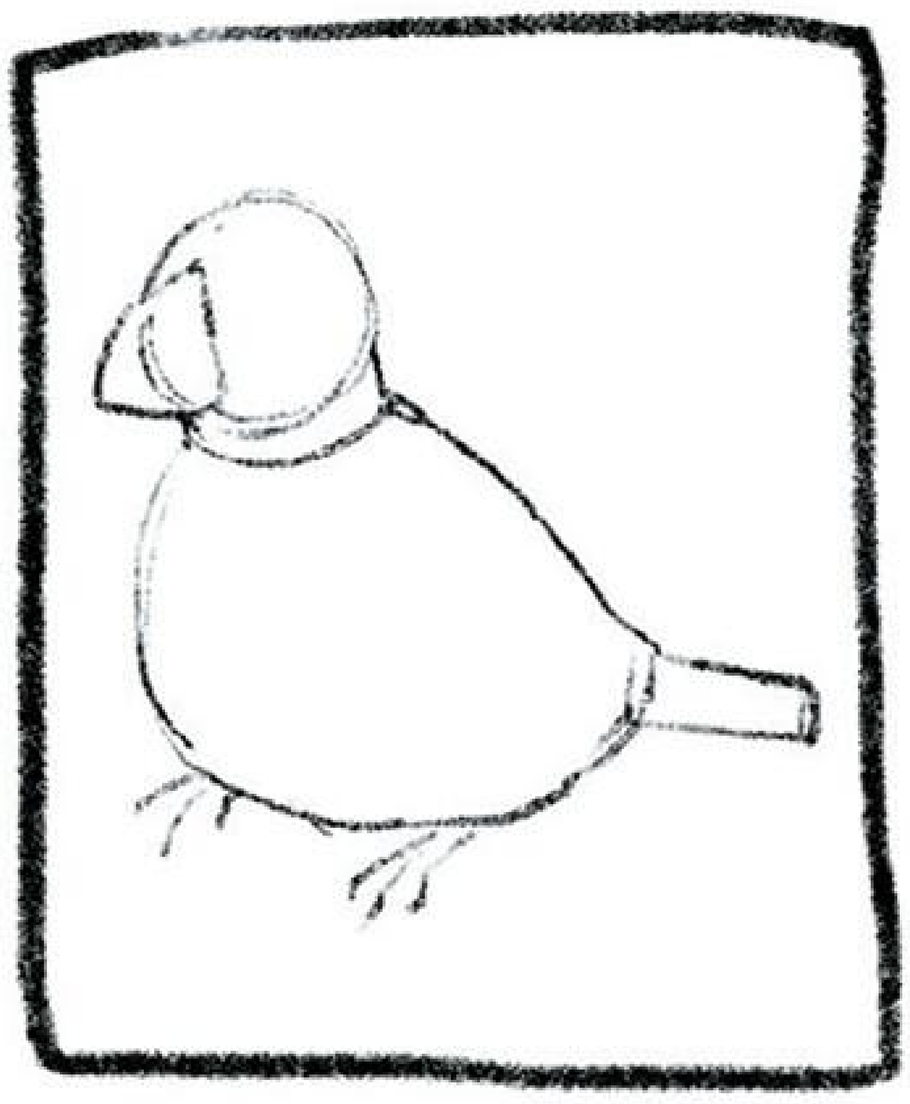
まずは絵を描く基本の手順を整理しておきましょう。

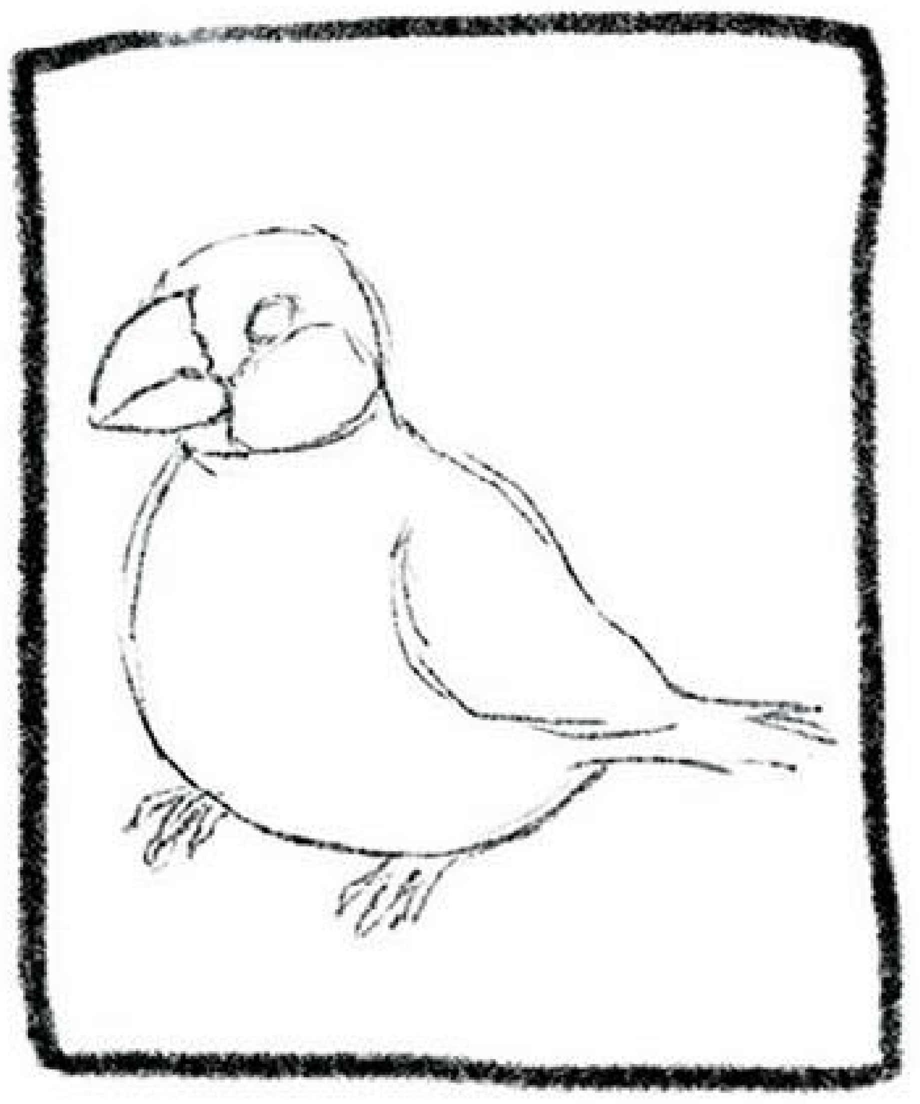
1　あたり

あたりというのは「あたりをつける」の略で、どこにどんなものを描くかを決めて、実際にキャンバスや紙に印をつける作業です。

02 ラフ

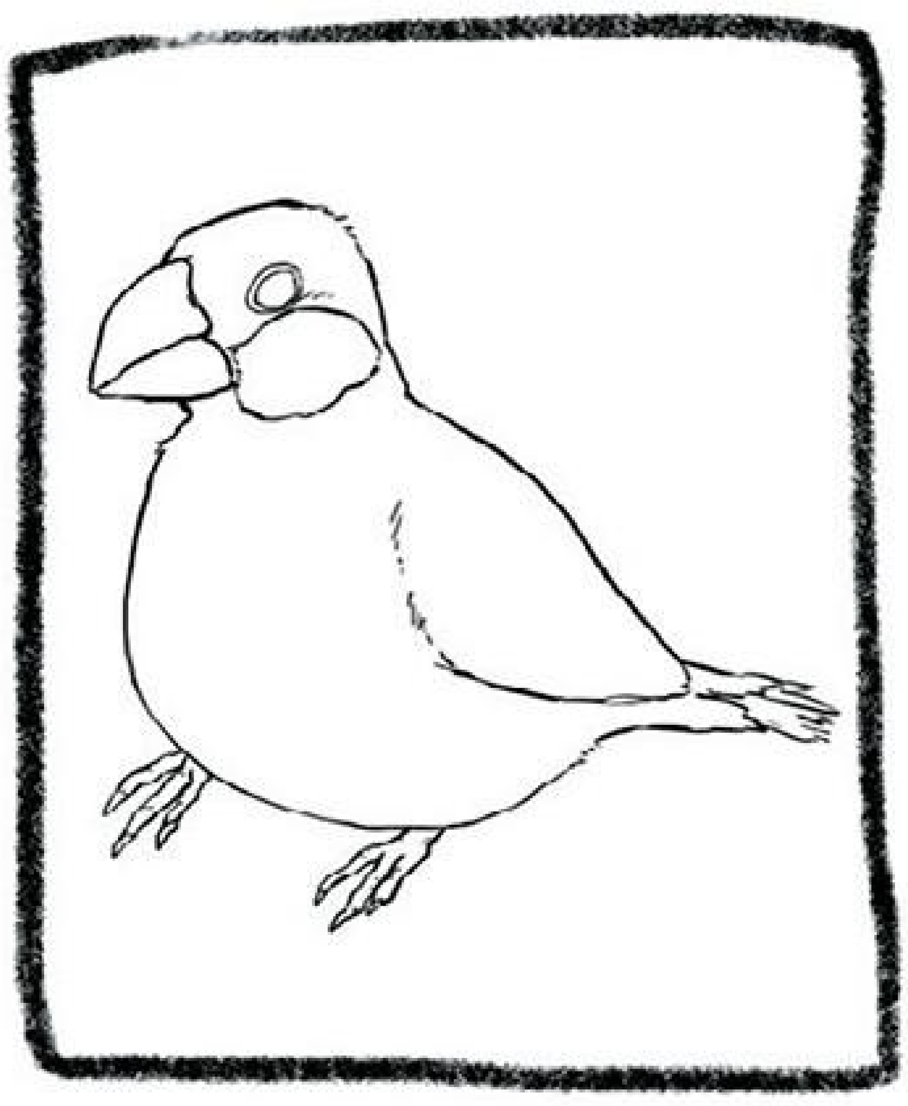
「ラフスケッチ」の略です。ラフ（Rough）は「大まかな」といった意味で、あたりを基準にして大まかに頭の中のイメージを描き出す作業です。





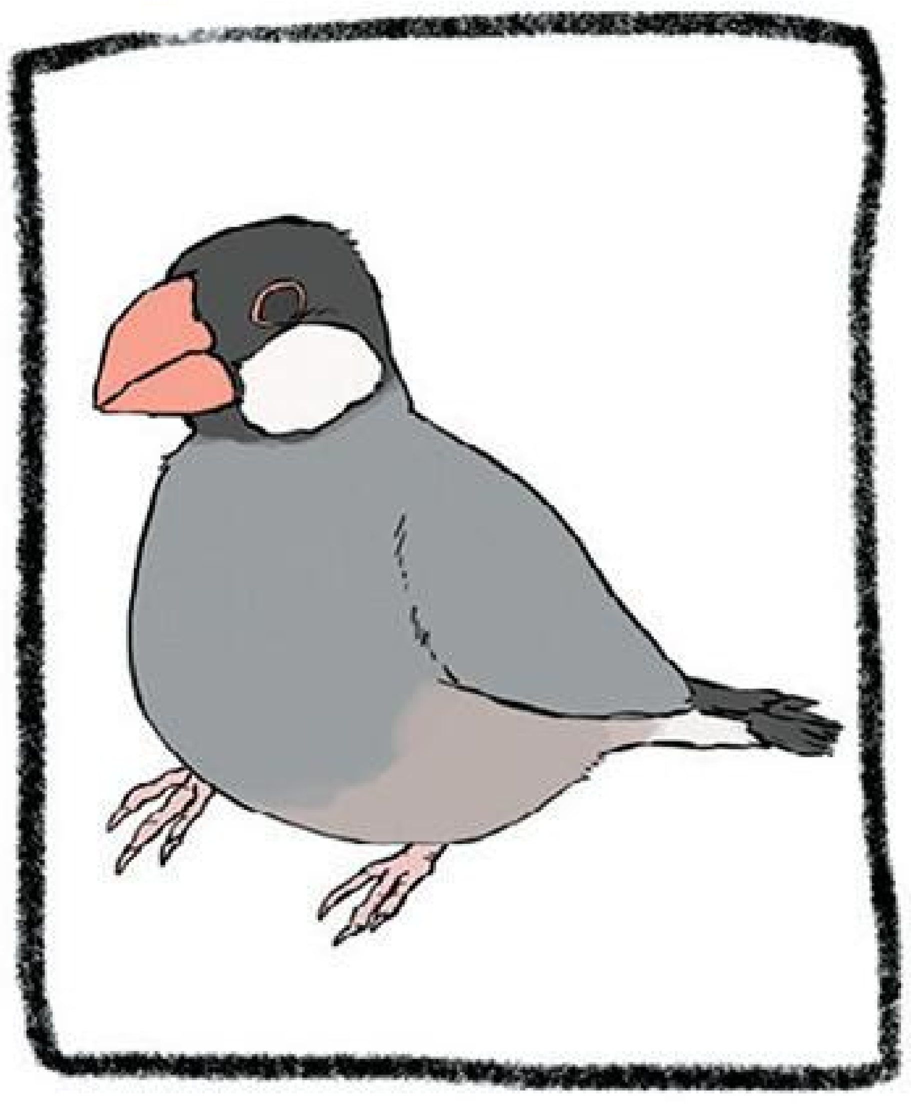
3　線画

ラフを参考に丁寧な線で輪郭を描く作業です。

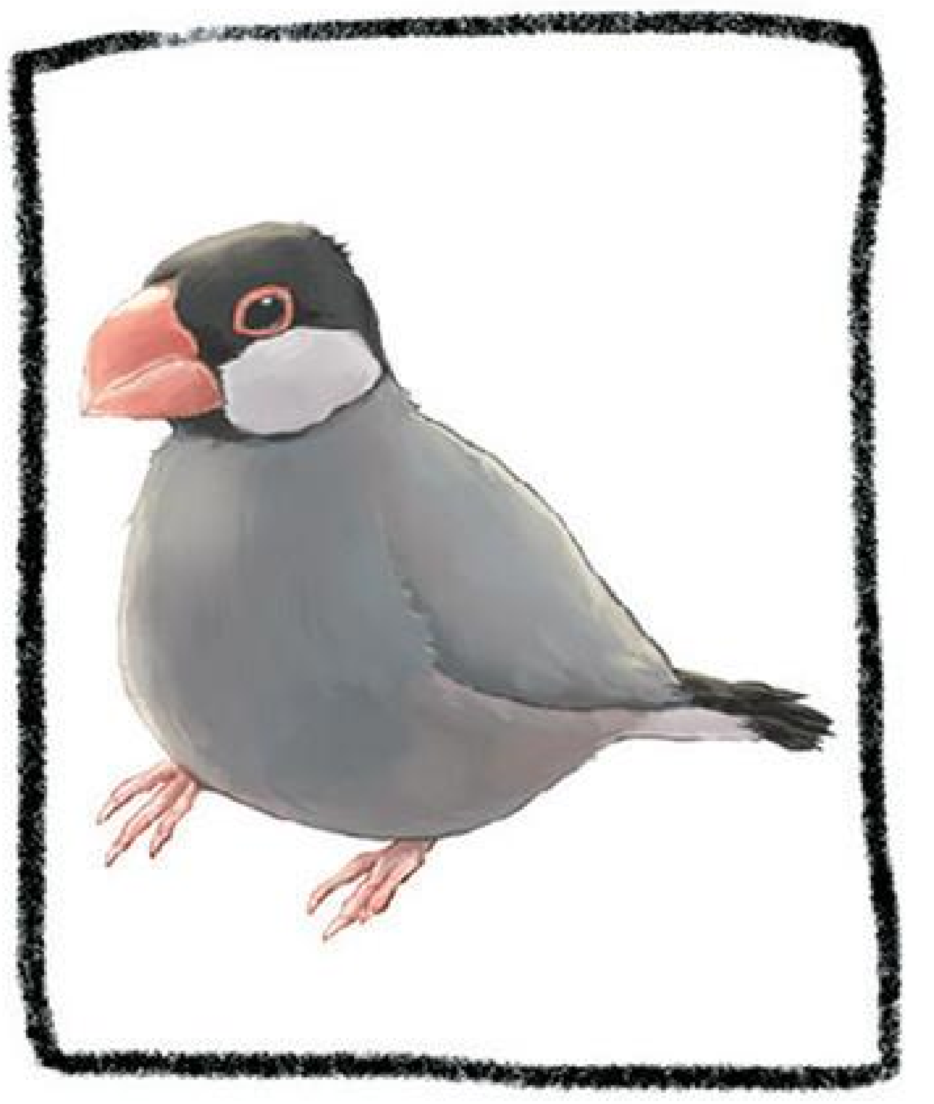


4　下色を塗る

線画からはみ出さないようにベースとなる色を塗る作業です。



05 描き込み



影やハイライト（262ページ）を描き、タッチを入れて絵の情報量を増やす作業です。

06 仕上げ



デジタルイラストでは、フィルターや特殊レイヤーなどで光や影を調整する作業です。

この手順は、フルカラーの絵であれば、キャラクターイラストから風景画まであらゆる絵の基本手順になります。ある程度絵が描けるようになると、あたりを描かずにラフを描いたり、線画を描かずに最初から色を塗ったり、手順をアレンジして自分なりにやりやすいように描きます。絵はどんな手順で描いても問題ありません。スポーツであれば手順を間違えれば大けがをすることだってありますが、絵はどんなに間違っても危険はありません。ですが、最初は基本の手順を守って描いたほうが結果的に上達が早いのです。

第4章

単純観察と分割観察
——立体が表現できている絵①

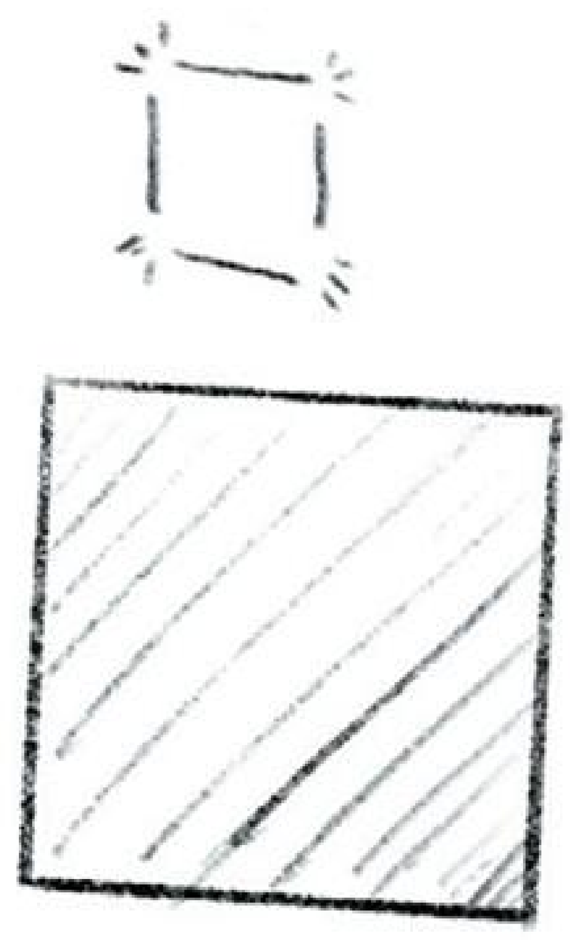
立体とは何か、イラストレーターはどのように観察しているか、立体を自由自在に描けるようになるにはどうすればよいか、考え方と練習方法を紹介します。

立体を描くことは面を描くこと

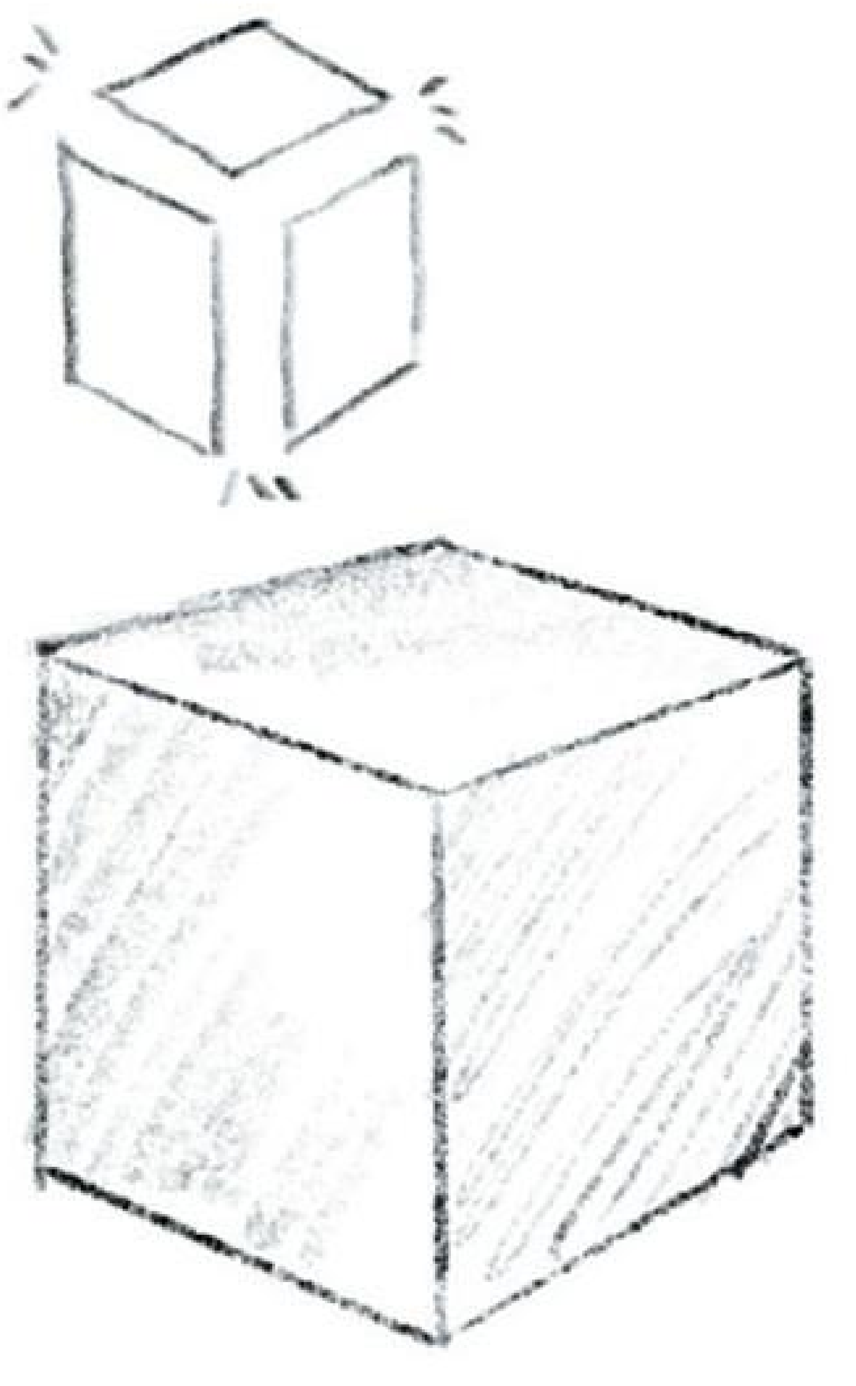
本書が定義する上手い絵の条件の一つ目は「立体が表現できている絵」です。
では、この「立体」とは何でしょうか。ここから考えてみましょう。
私たちの住む世界は三次元であると言われています。
一次元は「線」。



二次元は線に囲まれた「面」。



そして三次元は面が組み合わさった「立体」です。



つまり立体とは「面がいくつも組み合わさったもの」なのです。

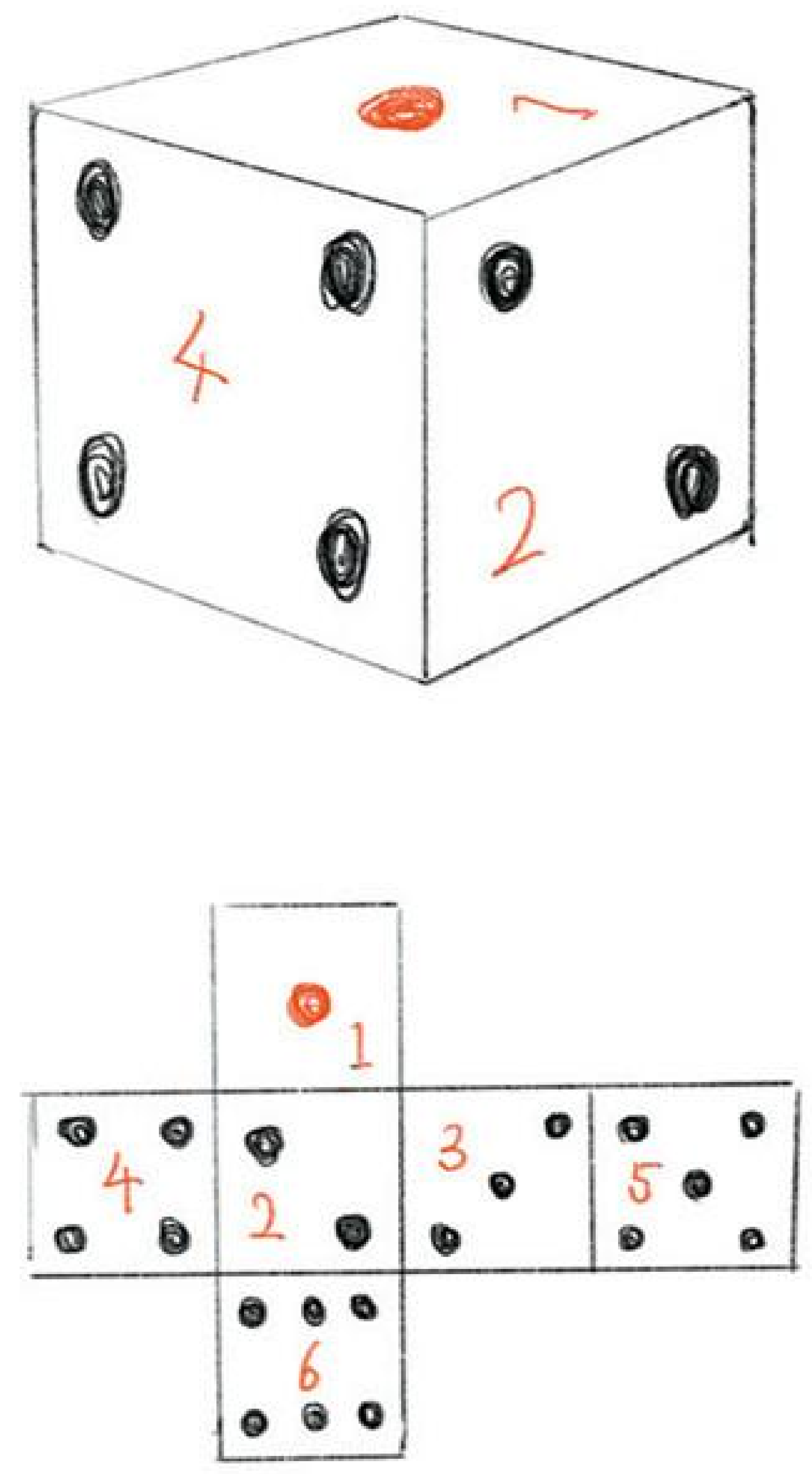
立体の例

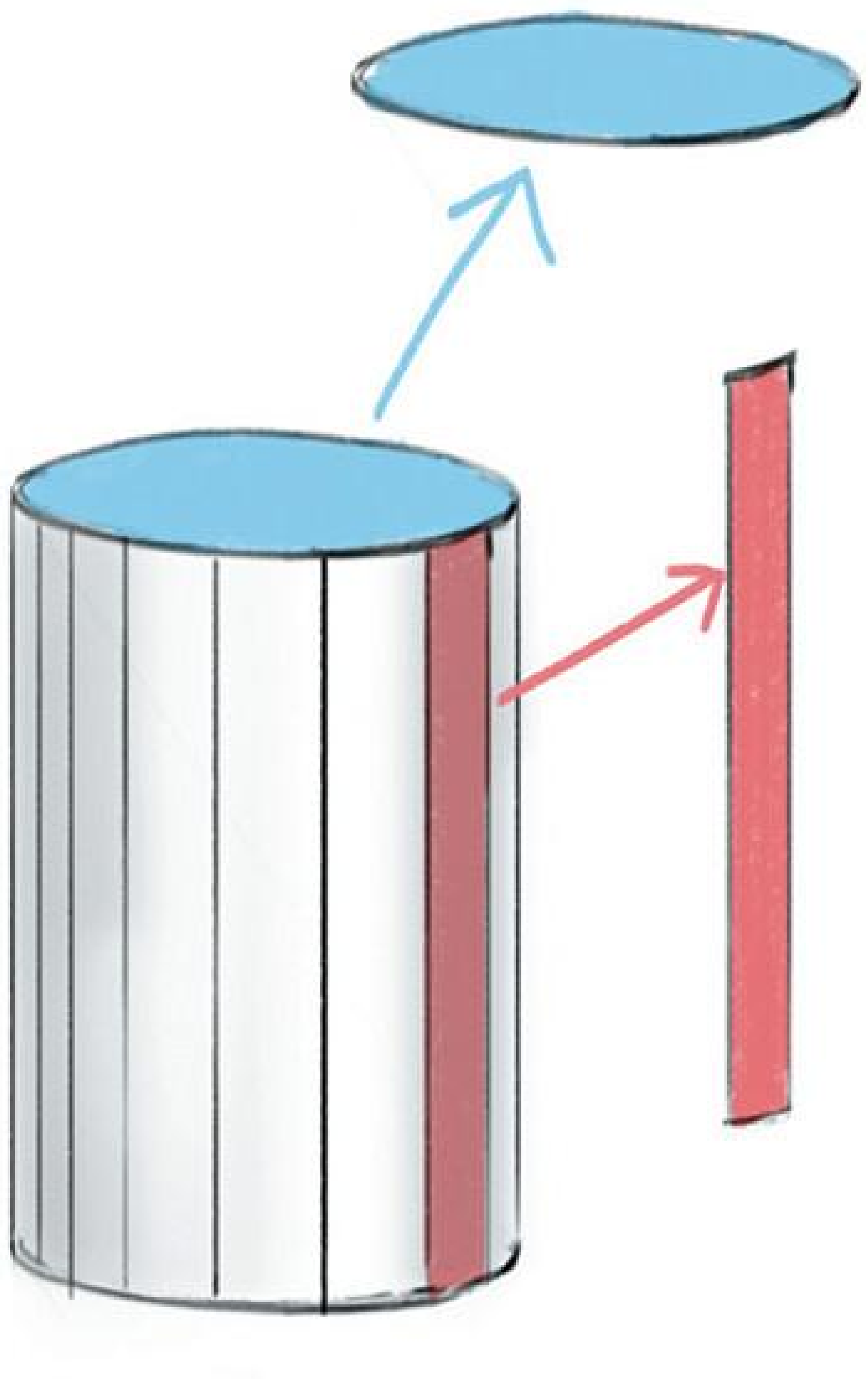
例をあげましょう。

一般的なサイコロにはそれぞれの面に1から6までの数が割り当てられています。サイコロのような立方体（箱）は六つの面で構成されているということです。

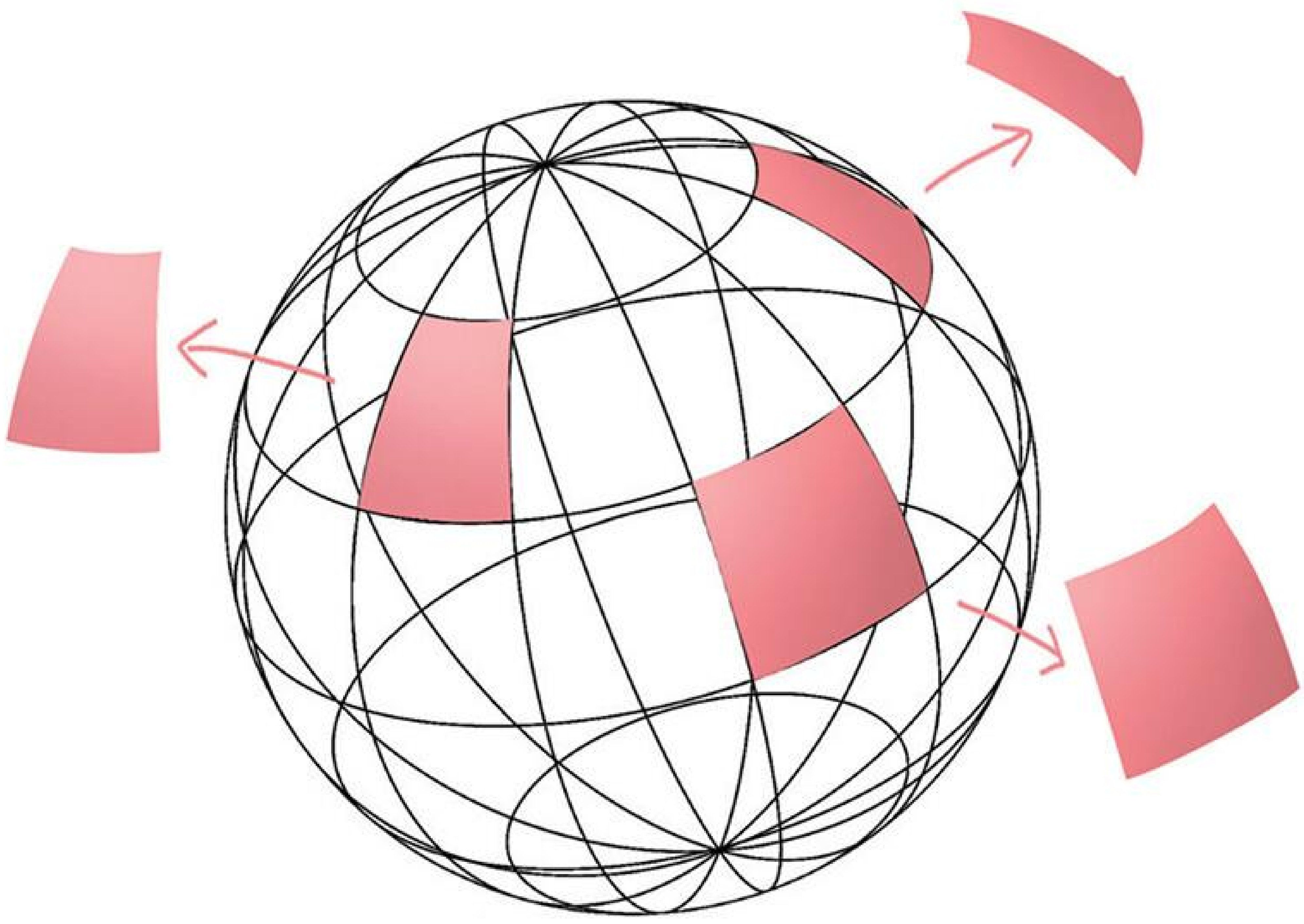
次のようにサイコロを平らに開いてみると六つの面があることがよくわかります。

面は四角とは限りません。例えば円柱の場合は上下の円と、側面の面でできています。





球体は次のように曲がった面でできています。



面の形は様々ですが、ありとあらゆる立体は面でできているのです。
ですから「立体を描くこと＝面を描くこと」と言えます。面を正しく描くことが立体を描くことの本質なのです。

面は基礎にして奥義

この世のすべては立体でできています。その立体は面でできているので、面を描くことができればこの世のすべてを描くことができます。面を認識し、描くことができれば、人だろうが動物だろうが、建物だろうが植物だろうが「描けない」ということはなくなります。

面の概念は絵の基礎ですが、素人からプロまで、人物を描く人から風景を描く人まで（抽象画はその限りではありませんが）絵を描く限りずっと意識する考え方なのです。基礎にして、奥義と言える技術が「面」です。



描くための二つの観察

絵は見えるものは描くことができますが、見えないものは描けません。「見える」ようになるための観察は描くことと同じくらい大事です。描くためには観察する「目」を鍛えることが必要です。

面を描けるようになるためには、ものを見たときにそのものの面を認識し、見分けられるようになる必要があります。絵の技法書には、必ずと言っていいほど「モチーフをよく見ましょう」「観察が大切です」と書いてありますが、そもそも「よく見る」ってどうやるのでしょう？ 観察のコツはなんでしょうか？ ここでは「観察とはどういうことか」を掘り下げて解説します。

2種類の観察方法

この世界のあらゆるものを形作る「面」。その面を認識するには二つの観察方法がありま す。本書では

- 単純観察
- 分割観察

と呼びます。自分のイメージを絵として形にするためには、この2種類の観察方法を習得する必要があります。

単純観察とは何か

単純観察は「ものをシンプルな形に変換し、大まかに記憶する観察」です。この観察は、モチーフを単純な形状に変換するというのが、最も重要なポイントです。

例えばあなたが図Aのような文鳥を観察するとしましょう。まず図Aの矢印のように、手で触ってなでている様子をイメージして面を読み取ります。そのときは羽の質感や色などは完全に無視します。

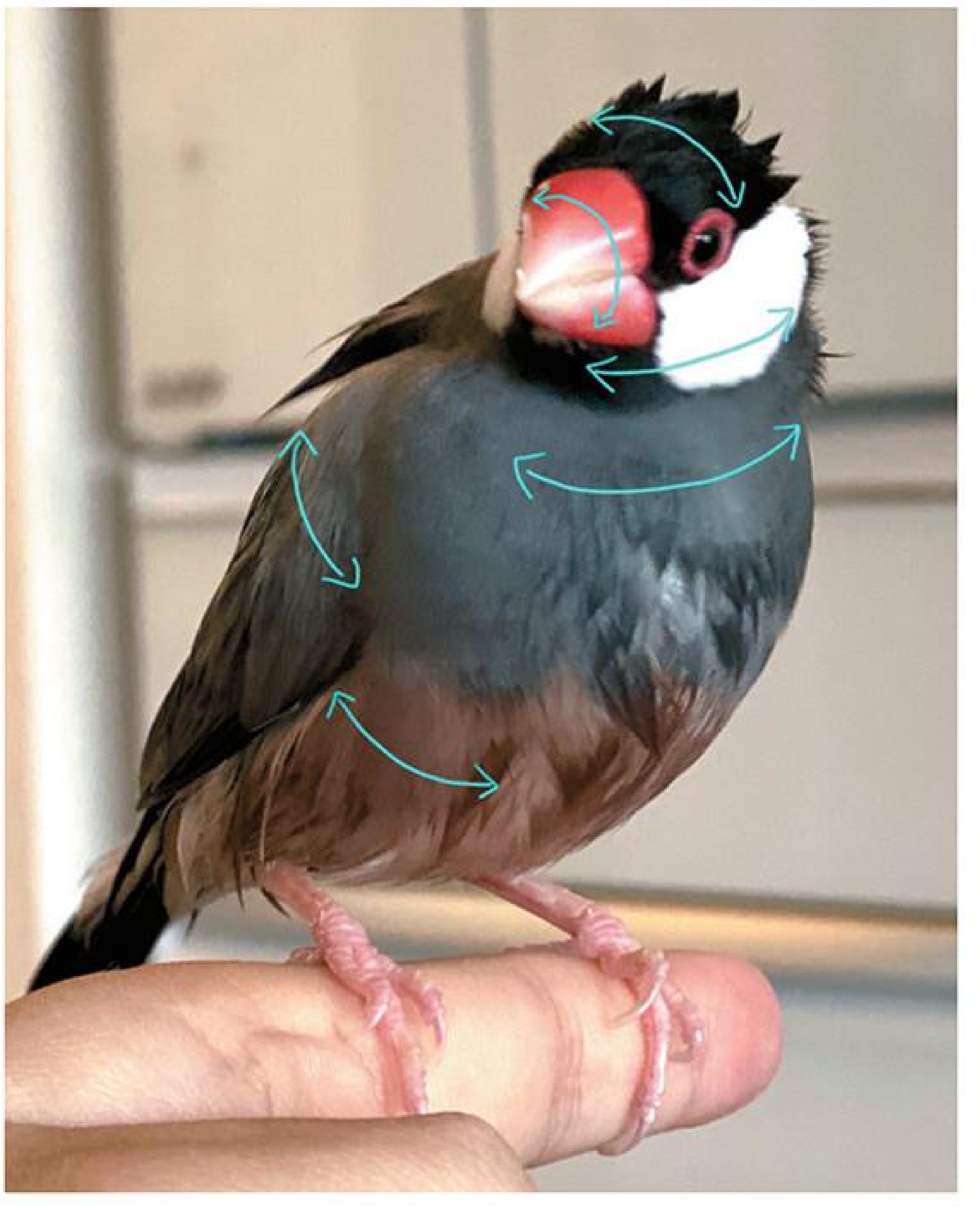
あとは図Bのようにクチバシは円すい、頭部は球体、胴体は二つつながった球体、尾は円すい、といった感じに、読み取った面に近いシンプルな立体に変換して記憶します。

分割観察とは何か

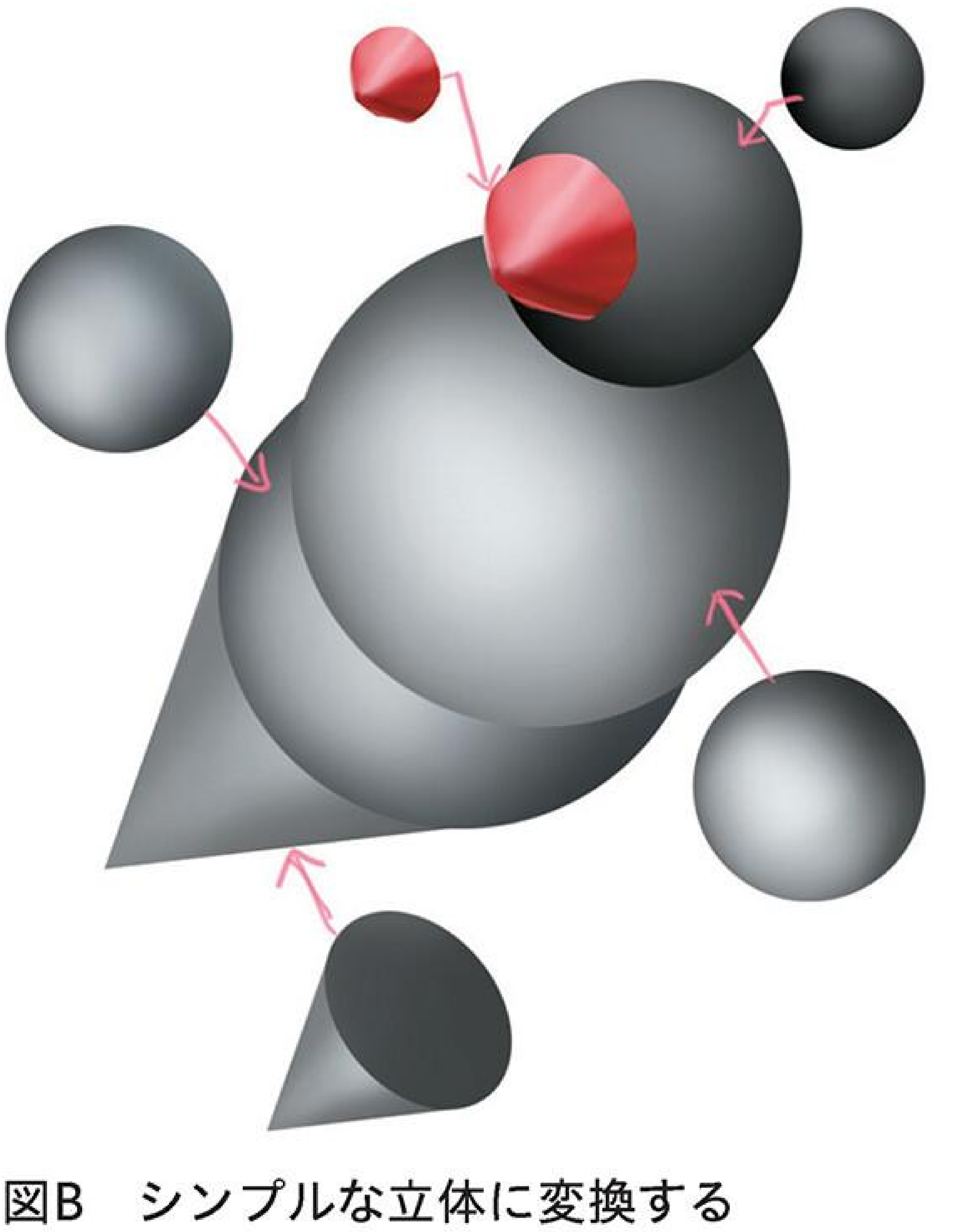
分割観察は「表面を直線で分割して角度を把握する観察」です。単純観察でシンプルに捉えていた立体を、直線で細かく分割して捉えていきます。

最も重要なポイントは、「直線で分割する」点です。たとえ文鳥のように丸っこい対象でも、人間の手足でも、曲線を使わず直線で分割することが大切なのです。

分割の起点になるのは、「正中線」です。正中線はものの中央を通る線で、ここを起点

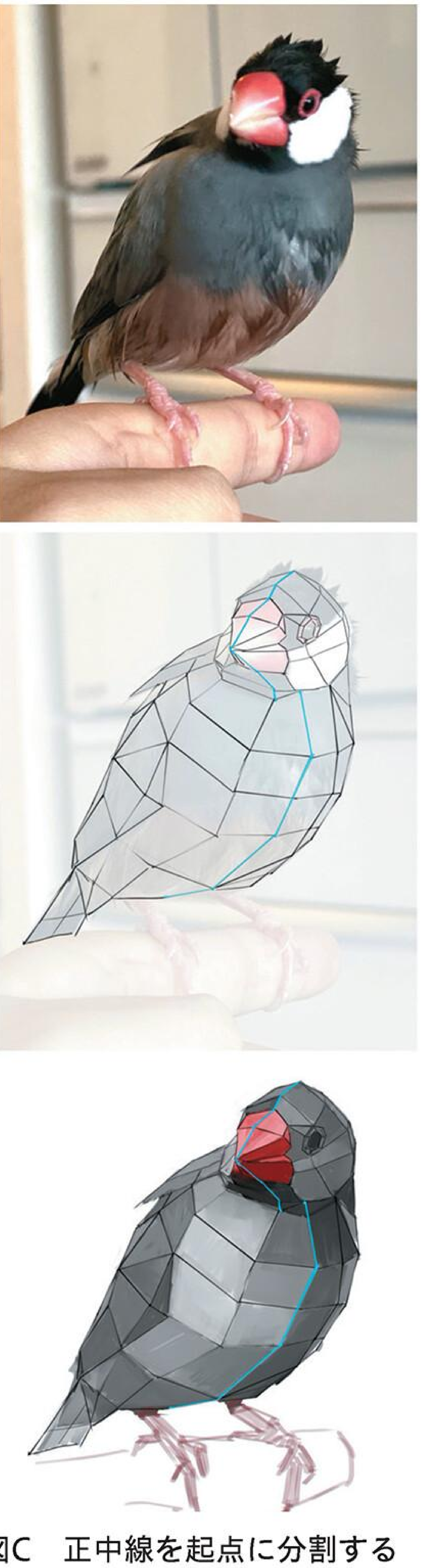


図A　面を読み取る



図B　シンプルな立体に変換する

に分割していくと、面を認識しやすくなります。図Cの水色で描いてある直線が正中線です。


図C　正中線を起点に分割する

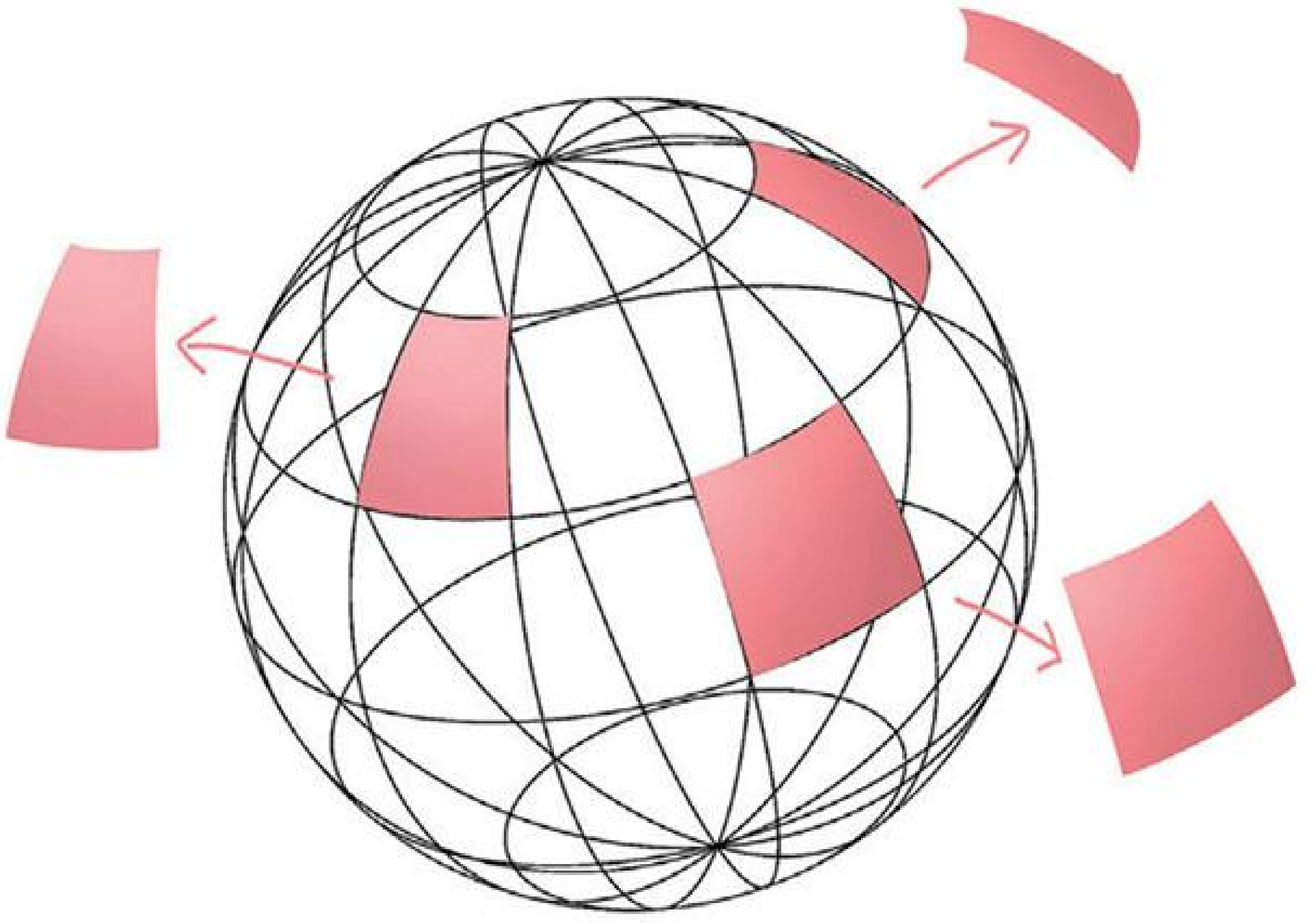
分割したあとは、一つ一つの面の角度を強く意識します。角度を意識するといっても、具体的に何度であるか計測するという意味ではありません、表面を頭の中の手でなでるように意識し、その面がどんな角度になっているかを感覚とイメージで把握するのです。

直線で分割して描きやすくする

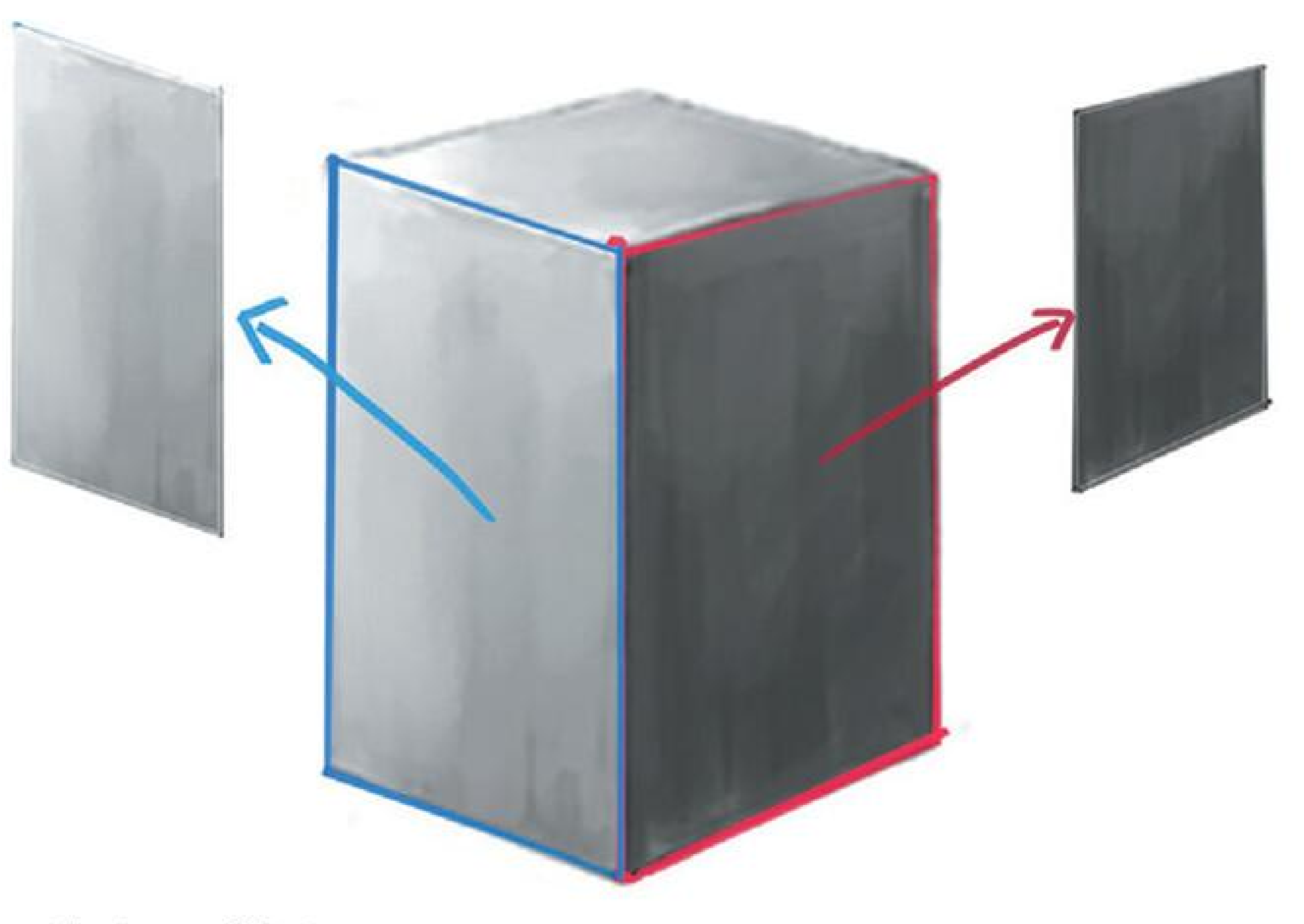
なぜ曲線ではなく、直線で分割するのでしょうか。それは直線で観察する癖をつけたほうが、絵を描きやすいからです。例えば図Dの球体と、図Eの箱、どちらの面が描きにく

いでしょう？

間違いなく、曲線の要素が入る図Dの球体のほうが描きにくいです。きれいでゆがみのない曲線を描くことが難しいのです。

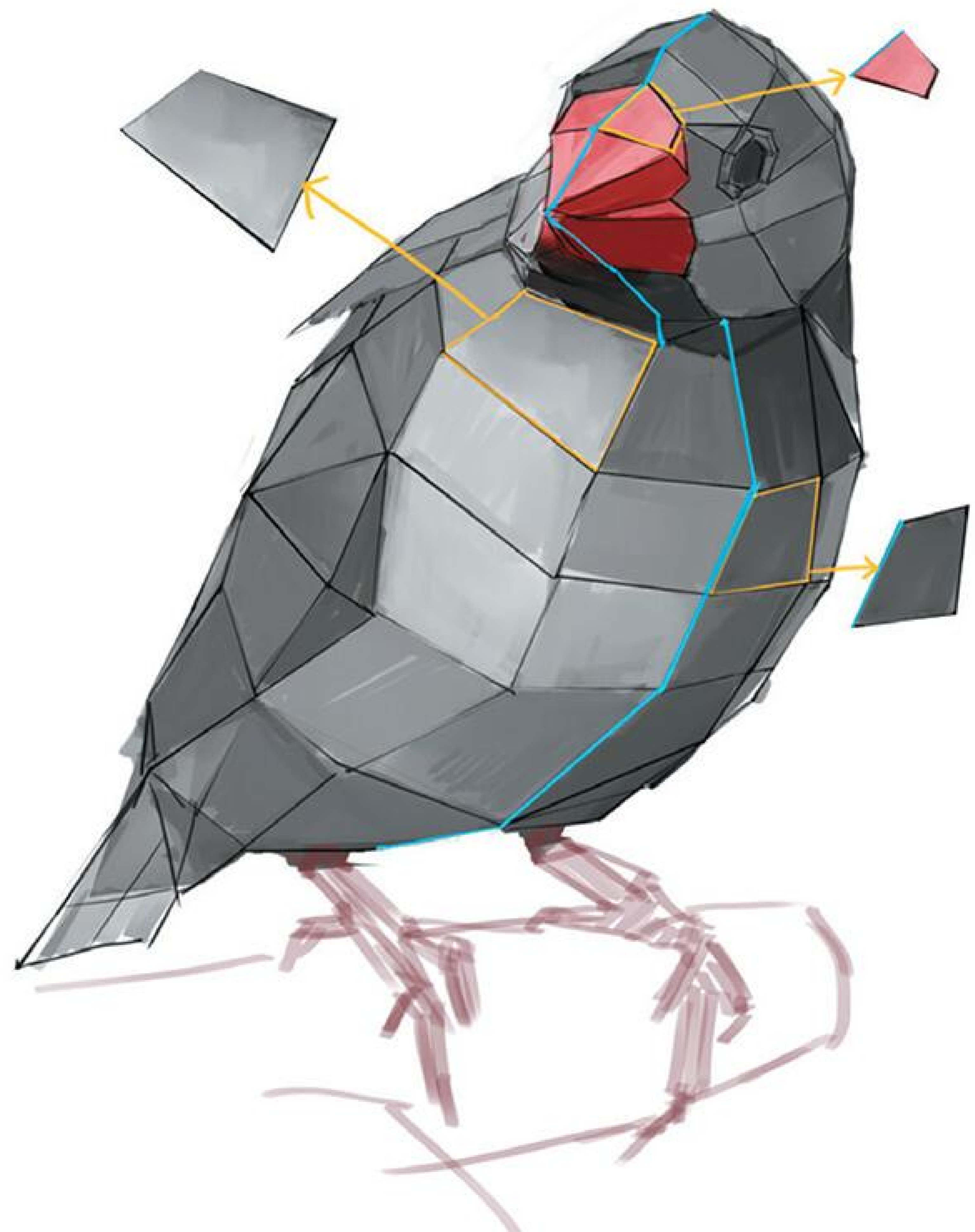


図D　球体を分割する



図E　箱を分割する

さらに図F（次ページ）のように、「面の角度」は直線を使って分割してやることで何倍も読み取りやすくなります。曲線を細かな直線で描く手法は、キャラクターを描くときも、背景を描くときも、どこでも使えるテクニックなのでぜひ習得してくださいね。



図F　直線を使って分割する

なぜ単純観察が必要なのか

分割観察を知ると、なぜ単純観察が必要なの？　最初から分割観察をやればいいんじゃない？　と思うかもしれません。お手本があるものや、現実にあるものだけを描くならば、実はそのとおりです。

しかし、実際にイラストを描くときは「資料とは違う構図やポーズ」「そもそも現実ではありえない状態」「現実にはないもの」などを描くことがよくあります。単純観察で大まかな立体を把握しておけば、頭の中で立体を回転、移動させて、自分のイメージ通りのポーズや構図を表現することができるのです。

単純観察と分割観察を組み合わせて描いてみる

実際に単純観察と分割観察を使って、写真資料（103ページの図A）と違う角度から見た文鳥を描いてみましょう。

01 単純観察で読み取った立体を描く

写真資料を単純観察して、文鳥の大まかな立体を読み取ります。103ページの図Bのように文鳥を「クチバシは円すい、頭部は球体、胴体は二つつながった球体、尾は円すい」と記憶し、頭の中でそれらの立体を回転、移動させます。それを線で描きます（図A）。

単純観察で読み取った立体はシンプルなものなので、絵を描くのに慣れていない人でもイメージ



図A　単純観察して回転、移動

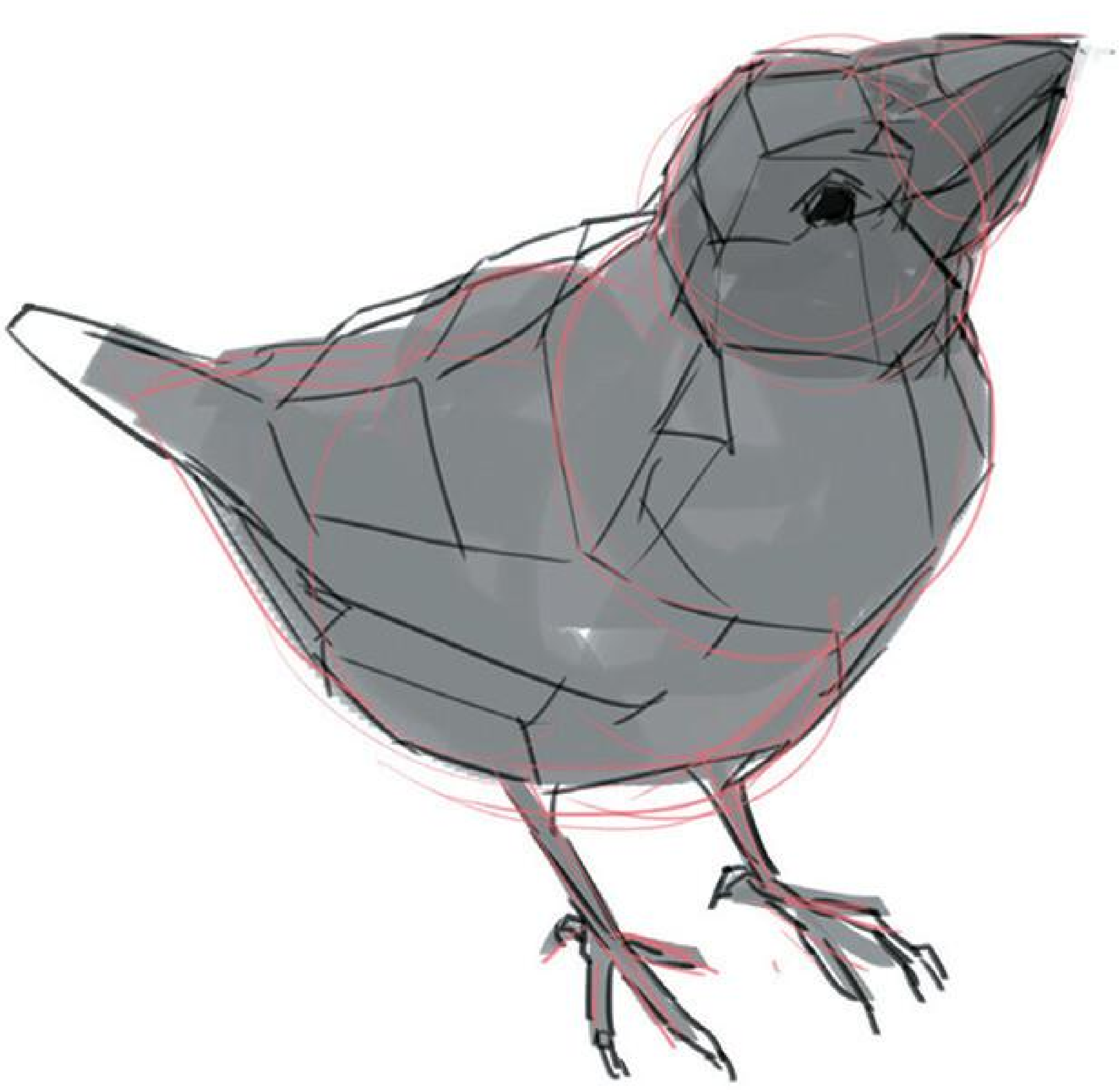
しやすいのです。イメージしたら、それをキャンバスに簡単に描き起こします。資料にはない、右向きで上から見下ろした構図にしました。

2　分割観察で読み取った直線を描く

写真資料をもう一度見て、今度は文鳥を分割観察します。そして分割観察でイメージした直線（分割線）をキャンバスに描いていきます。

このときは単純観察で描いた赤い線の内側を先にグレーで塗りつぶしてから分割線を描くようにします。そうするとシルエットがさらにつかみやすくなるので全体の立体感やバランスを見失わないで分割できます（図B）。

実際にやってみるとわかると思いますが、単純観察のベース線やグレーのシルエットがないと、上手く分割していくことができません。お



図B　分割線を描く

手本を全く同じように真似る絵であれば、いきなり分割観察をしてもなんとかなりますが、このようにお手本にないものを描くときは事前に単純観察で読み取った大まかな立体のあたりがないと分割もやりにくく、面が捉えられないのです。

3　色を塗って仕上げる

分割線を基準に、文鳥の色を塗り分けていきます。塗るときも必ず、分割線を基準に塗ります。分割線で面を書き分けているので、写真資料をよく見て、どこまでが白いか、どこまでが黒いかを確認しながら塗り絵のような感覚で下色をつけます（図C）。

分割線が面をしっかりと分けてくれるので、色を塗り分けるときだけは面の意識がそれほど必要ありません。

下色を塗ったら、次は分割線を塗りつぶして



図C　分割線を基準に塗る

消滅させ、曲線に戻します。カクカクしていた部分を指先でなでて、なめらかにしていくイメージです。そして今度は写真資料でディテールを観察し、細かな描写を加えていけば完成です（図D）。

イラストではこのような手順で、自分の中のイメージを立体的かつリアリティをもって表現するのです。

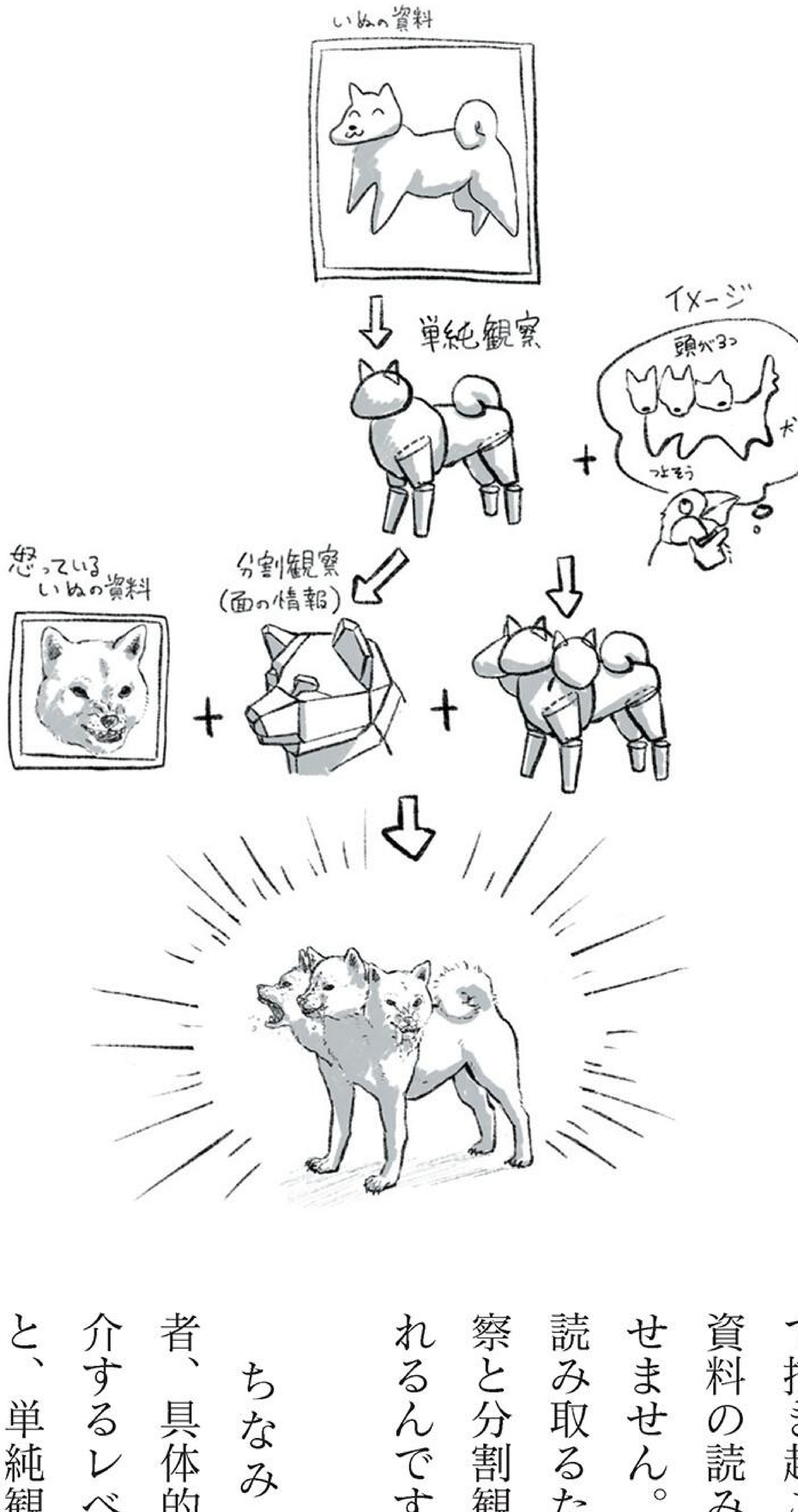

図D　曲線に戻して細かな描写を加える

単純観察と分割観察でなんでも描ける

単純観察で大まかに立体を捉えてから分割観察をすると、1枚の写真からでも様々な構図が描けるのがわかったでしょうか。それだけでなく単純観察と分割観察はキャラクターやメカやモンスターなど、現実には存在しないものや想像を形にするときも必須です。

イラストが上手い人が想像上のものを描くときは、まずベースとなる資料を単純観察で

読み取り、頭の中に大まかな立体を作ります。そこに他の資料から読み取った別の立体や自分のイメージ、資料を分割観察して得た細かな面の情報やディテールを加え、変形させたり回転させたり移動させたりして、キャンバスに描き起こします。想像上のものを説得力があるイラストとして描き起こすためには資料の読み取りが欠かせません。その資料を読み取るために単純観察と分割観察が多用されるんですね。



ちなみに絵の上級者、具体的には次で紹介するレベル5になると、単純観察と分割観

察を分ける意味がなくなります。なぜかというと、レベル5になると単純観察でシンプルな立体に変換しなくても、複雑な立体のまま、頭の中で回転させ、変形させ、移動させ、キャンバスに描き起こすことができるからです。このレベルに達するには毎日何時間も描く前提でも、どんなに早くても数年は必要だと思います。

メモ

おすすめの絵の訓練「暇つぶしの面観察」

通勤で電車に乗っているとき、校長先生や上司の退屈な話を聞かなきゃいけないとき、人生には必ず暇な時間があります。そんなときは目に見えているものすべての面を観察してみましょう。

単純観察と分割観察を使って、どんな角度で、どんな凹凸になっているか、頭の中で単純化し、分割し、なで回して観察してください。これは紙もペンも手も動かす必要のない目の訓練です。しっかり訓練すれば退屈な時間もすぐに過ぎてしまいますよ！本当に有効な訓練なのでぜひやってみてください。



面を描けるようになるための5レベル訓練法

ここからは、観察したものを実際にイラストとして描けるようになるためには、どうすればいいか？　ということを解説していきます。

スポーツで言うと、筋力や持久力に近いものが面を描く技術です。なので、何かコツを覚えたらすぐにできるようになるということはありません。どんなに頑張ってもすぐにはムキムキマッチョマンになれないのと同じ話です。面を描けるようになるためには日々の鍛錬しかなく、絵をひたすら描き続けるしかありません。

ただ、もちろんコツや考え方の違いでかなり効率が変わるので、ここで紹介するのは効率を上げる訓練方法や考え方です。まずは習得の段階をレベルごとに分けて考えます。

レベル1……箱・球体・円柱の線画をフリーハンドで描けるようになる

レベル2……箱・球体・円柱の線画をあらゆる角度から描けるようになる

レベル3……箱・球体・円柱にあらゆる角度から光を当て、影を表現できるようになる

レベル4……箱・球体・円柱の面の描き方を自分の絵に応用できるようになる

習得レベル4までできて、初心者卒業くらいの技術が身についた状態です。
上級者はさらにその先、レベル5です。

レベル5……単純観察・分割観察と面の表現が無意識でできる

箱・球体・円柱を描く

最初は「箱・球体・円柱」の三つの立体を描く練習をします。
なぜこの三つなのでしょう？
それは現実にあるほとんどのものは単純化すると「箱・球体・円柱」として考えられるからです。文鳥は球体と円すいを使って単純化しましたね。円すいは円柱の一種として解

釈します。「箱」が描ければ大体の建物や車やメカは描けますし、「球体・円柱」が描ければ人や動物が描けます。どんなに複雑そうに見えても、表面の装飾や細かな部分を除くとシンプルな立体になります。「単純観察」を理解することでそれは意識できるようになったと思います。

つまり、単純な立体を描く練習は、あらゆるものを描く練習につながっているということです。

ここで紹介するような基礎訓練は漠然とやるのではなく、基礎をやったことでできるようになる「結果」を頭に入れておくと効果が何倍にもなります。

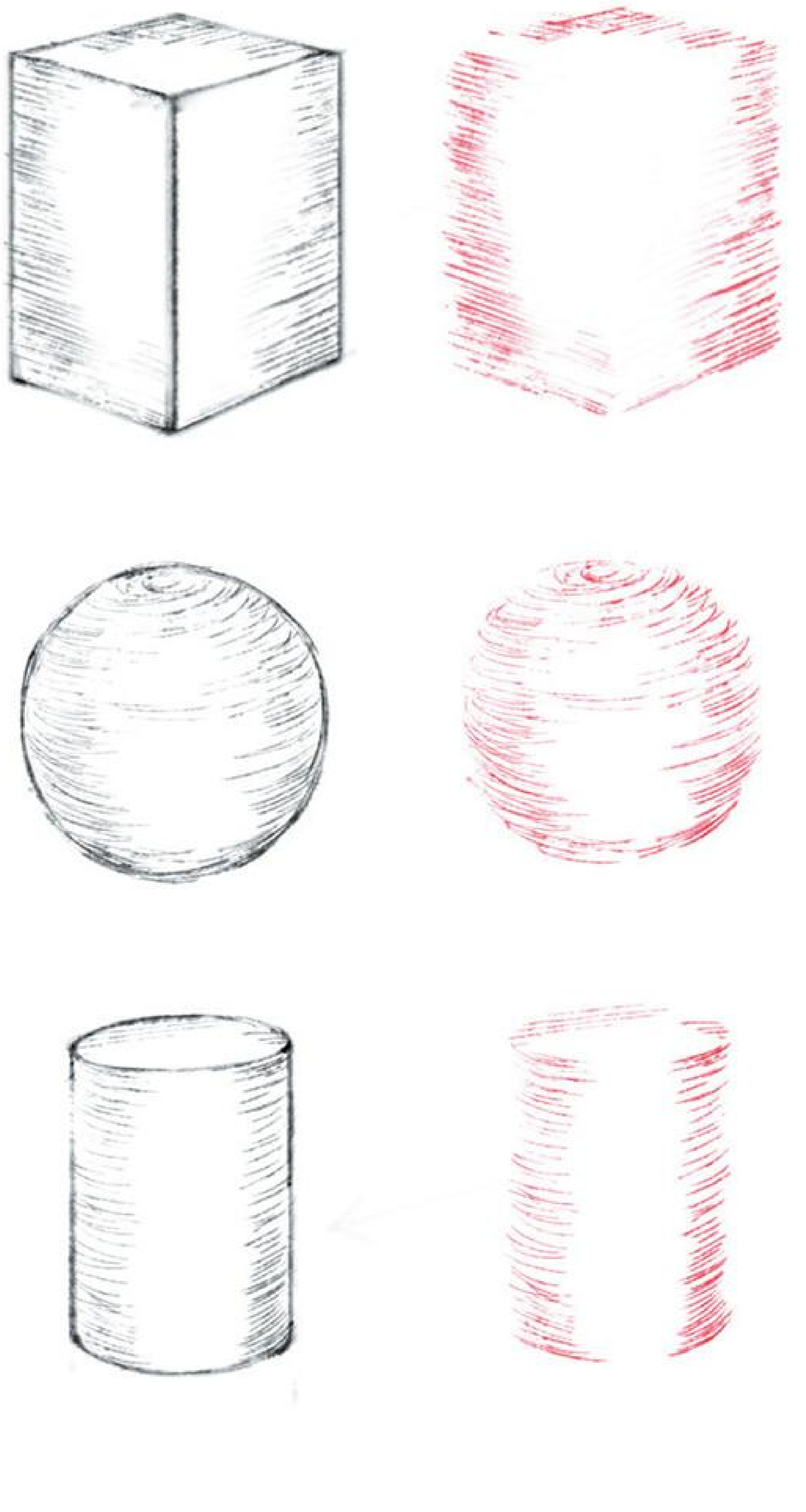
キャラが描きたい人は円柱や球体を描きながら、これはキャラが上手くなるための練習だ！ 車が描きたい人は箱を描きながら、これは車が上手くなる練習だ！ と具体的に描けるようになりたいものを思い出してください。一番ダメなのは、考えることを忘れ、基礎を「こなすこと」や練習を「消化すること」を目的としてしまうことです。常に目的を、「～を描きたい！」という自分ののぞみを忘れないようにしてください。

レベル1　箱・球体・円柱の線画をフリーハンドで描けるようになる

レベル1になるために、箱・球体・円柱の線画を描く練習から始めてみましょう。きれいな1本線で描こうとしないで、サッサッと細かな線をつなげて描きます。はみ出た線は消して整えてOKです。箱を描くときは定規を使いたくなるかもしれませんが、フリーハンドで描くようにしましょう。定規を使うとどうしても面ではなくきれいな直線を引くことに意識が向いてしまうからです。



次は細い平行線のタッチを入れてみましょう。「分割観察」でやったように面を分けて捉えて、手でなでるようにイメージしつつ面に沿った線を引きます。



右側の赤い線はタッチのみを抜き出したものです。ポイントは、自分に近い部分にはタッチを入れないようにすることです。例えば箱であれば手前の角にはタッチを入れず、奥の角に集中してタッチを入れるようにします。こうすると立体感がぐっと出てきます。面に沿ったタッチを描くためには、立体の面を強くイメージしなければいけないので、面を表現するよい訓練になります。

ちなみにこの面に沿った水平なタッチは「ハッチング」と言います。とても応用範囲が広い技術で、古典絵画から、現代のキャライラストまで多くの作品で使用されています。

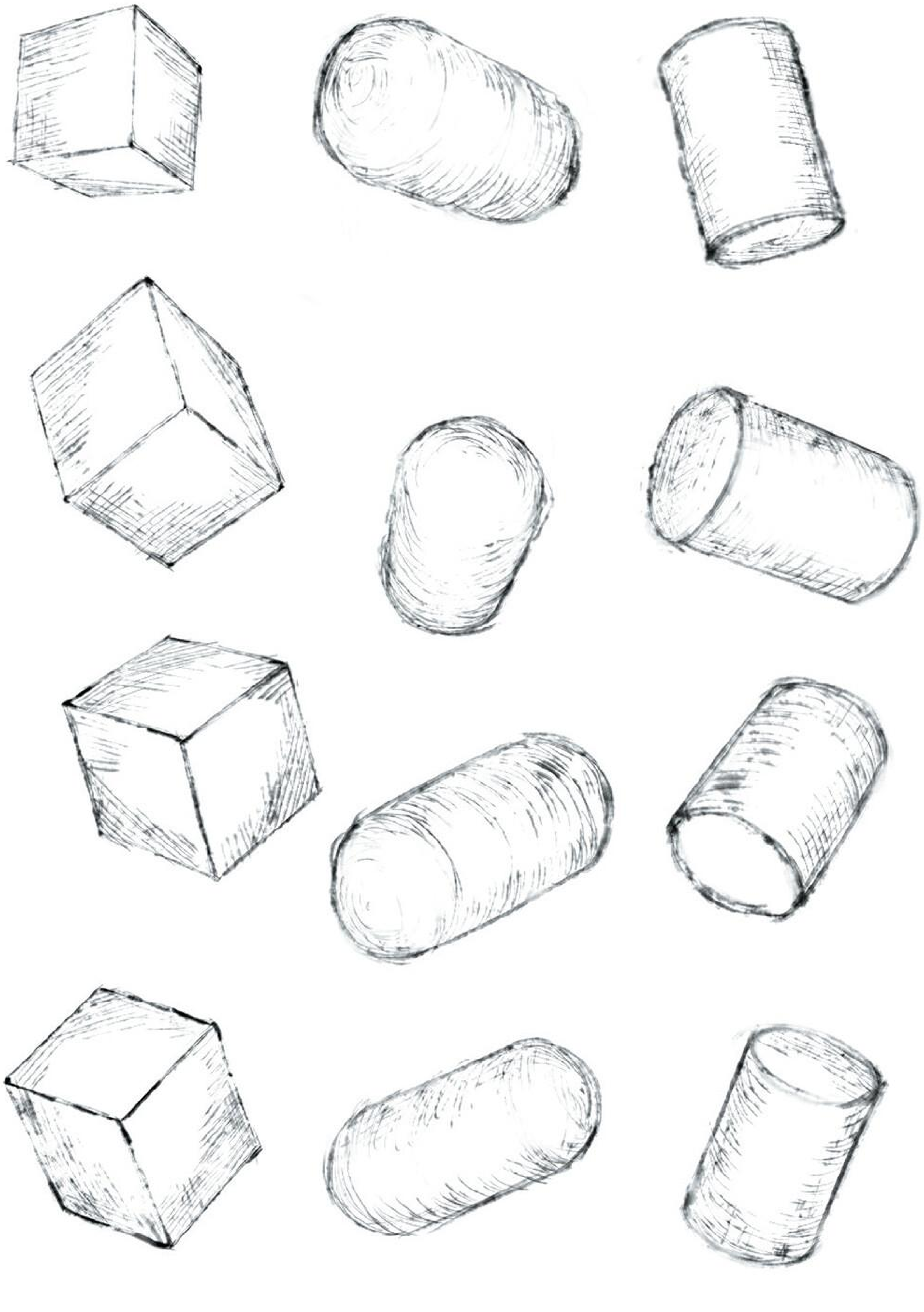
レベル2　箱・球体・円柱の線画をあらゆる角度から描けるようになる

レベル1の練習に慣れたら、次は箱・球体・円柱をあらゆる角度から描けるようになりましょう。ただし、球体は薬のカプセルのような楕円形（だえんけい）のものを描くようにします（図A）。これは正確な球体だと角度による描き分けが難しいからです。

最初はお手本を見ながら描いてもいいですが、慣れたら頭の中でそれぞれの立体を回転させて、イメージだけで描くようにしましょう。

立体を頭の中で回すスキルは本書の定義する上手い絵を描くためには必須です。基本的に絵描きは様々なモチーフを様々な角度で描きますが、これは脳内でモチーフの立体を回転させられるからなのです。これができるようになると写真などの資料を見て、見えていない部分の立体構造を想像で補ったり、1枚の写真から写真とは全く別の角度から見た絵を描けるようになります。

資料を見て描くと、資料そのままの絵になってしまうと悩んでいる人がいますが、資料から立体を読み取り、脳内で回転できるようになれば悩みは解決します。



図A　レベル2の作例

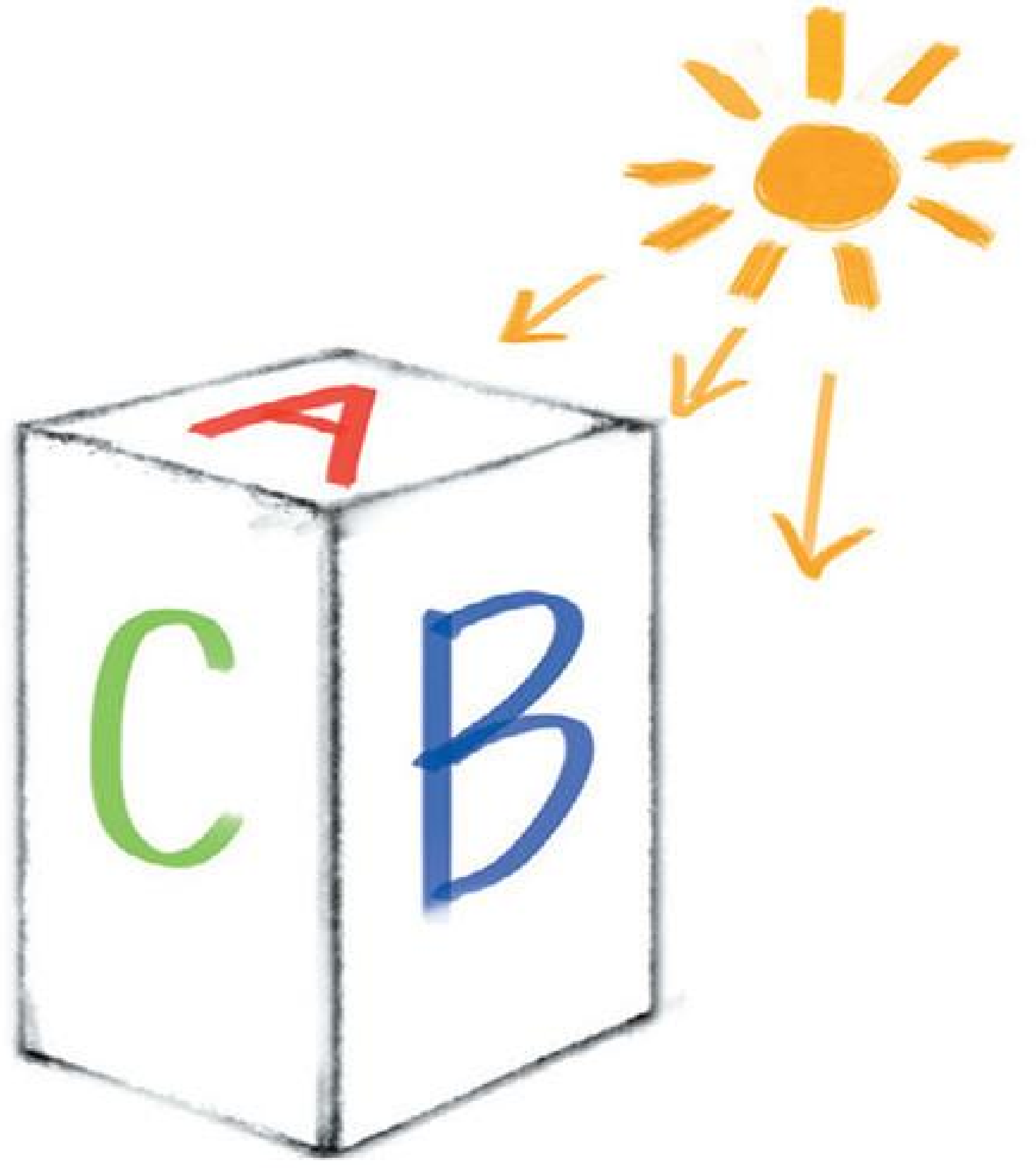
レベル3　箱・球体・円柱にあらゆる角度から光を当て、影を表現できるようになる

レベル3では光源が追加されます。光源というのはライトや太陽などのことです。光があれば必ず影ができます。箱・球体・円柱にあらゆる角度から光を当て、影を表現できるようになるのがレベル3です。

光源を設定する

箱を描いて影をつけてみましょう。まずはライト（光源）を設定します。箱を照らしたとき、どのように影ができるかイメージして描くようにします。

「分割観察」で解説した、「分割」と「なでる」の意識を思い出して、まず箱の面を、A面、B面、C面というように「分割」して捉えます（図A）。

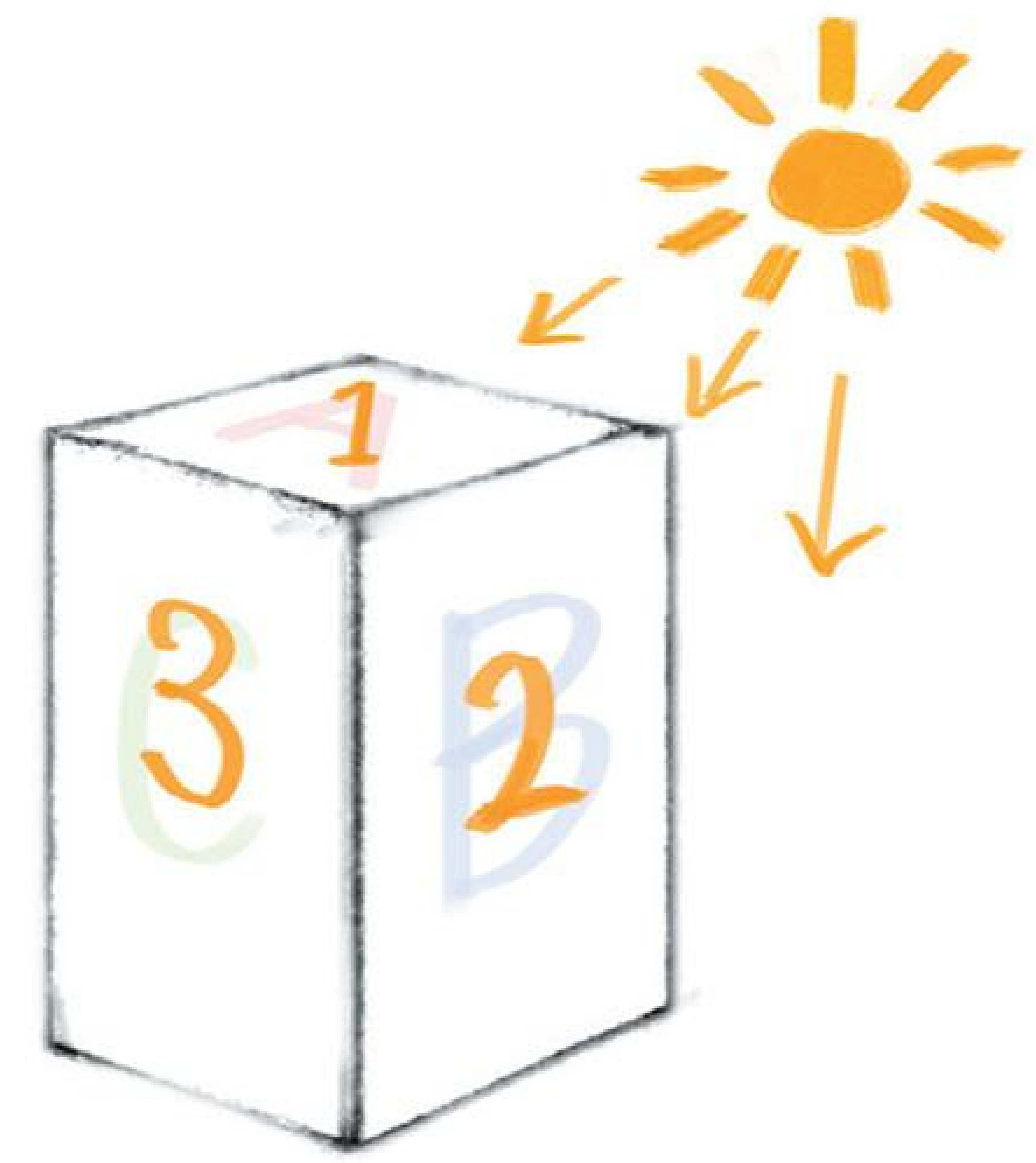


図A　箱の面を分割して捉える

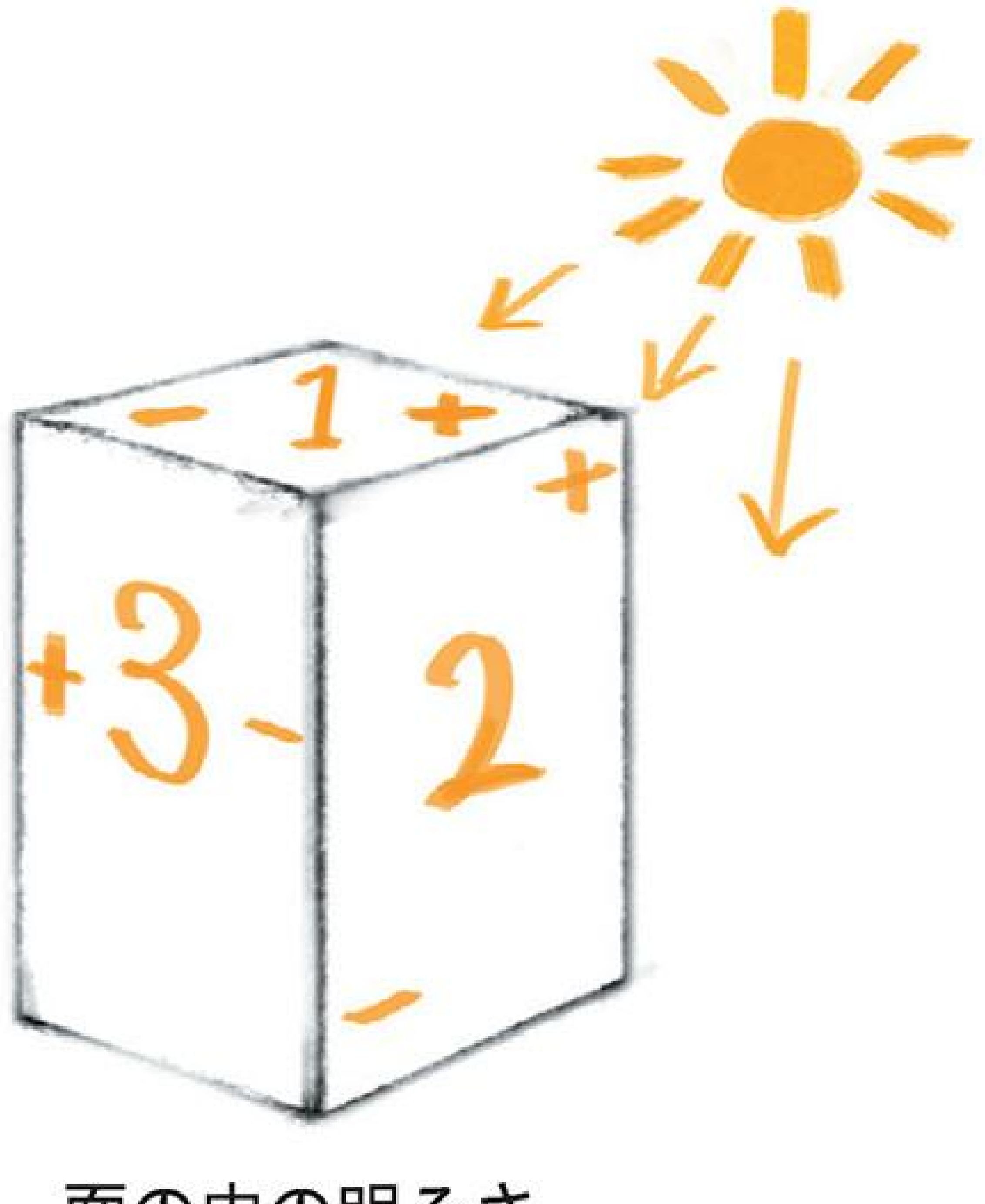
面の明るさを考える

次にそれぞれの面が照らされたときの明るさの差を考えます。通常は光に近ければ近いほど明るくなるので、A面が一番明るく、B面が2番目の明るさに、C面が最も暗くなります（図B）。

さらに面自体も明るさに微妙な変化があります。例えばA面の中でも右側のほうが光源に近いので、A面全体を見ると少しだけ右側が明るくなるのです。ここでは、明るくなる側をプラス記号、暗くなる側をマイナス記号で示しています（図C）。



図B　面の明るさ



図C　面の中の明るさ

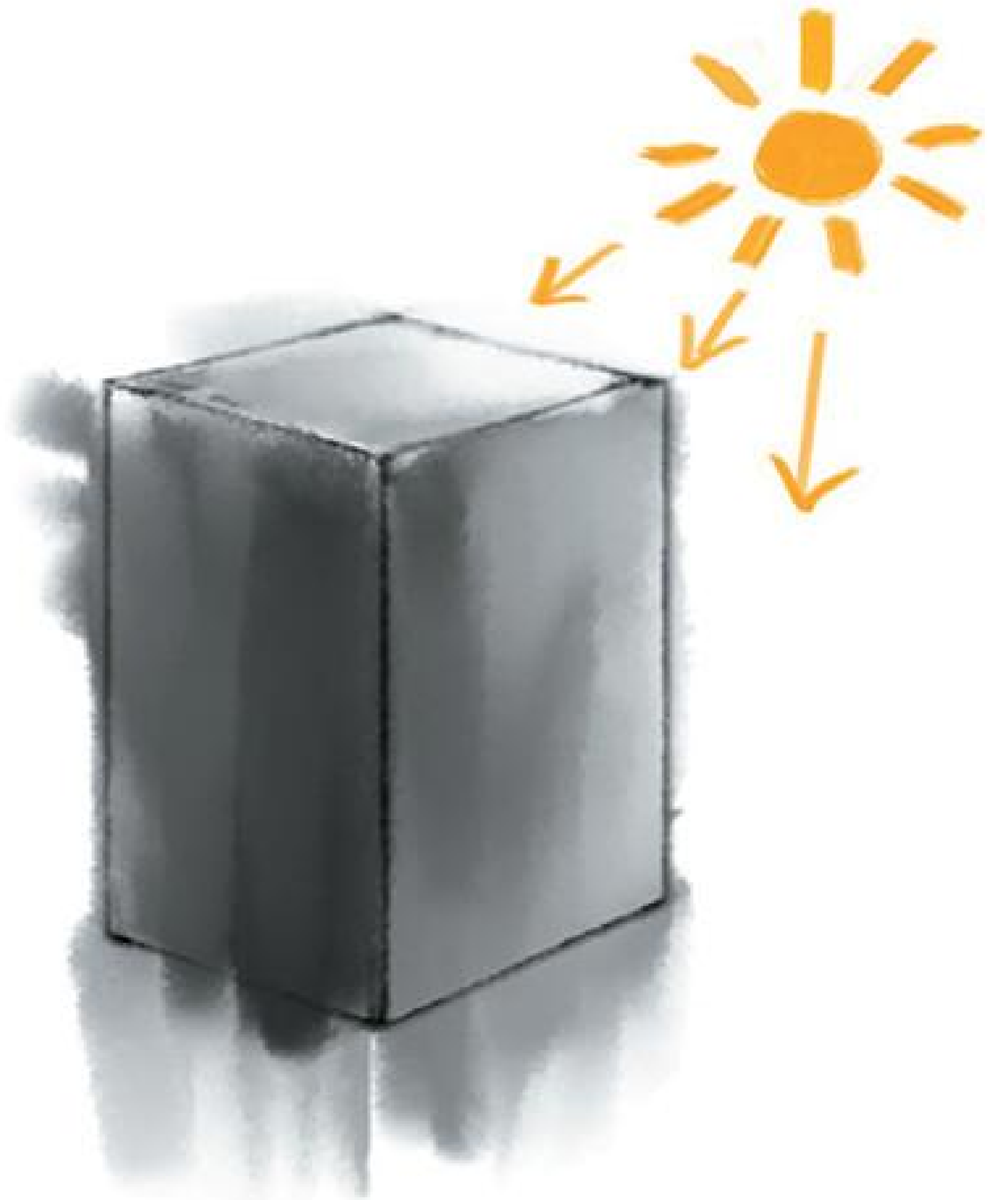
影を描いてみる

面の明るさをイメージできたら影を描いてみましょう。まずはそれぞれの面の暗くなっている部分（マイナス記号側）に暗い色を塗ります（図D）。このときはレベル1のハッチングと同じように面に沿ったタッチで塗りましょう。

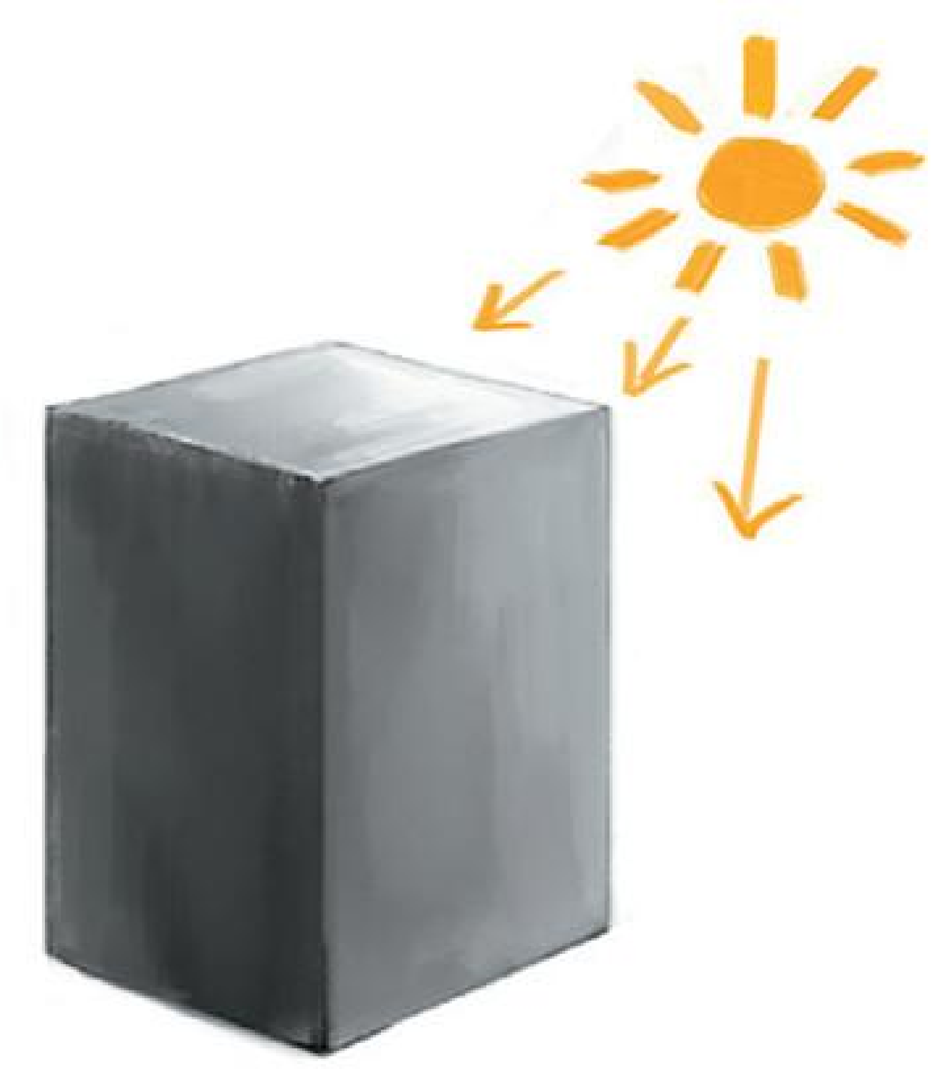
暗い色を塗ったら、同じように面の流れに沿うようにぼかします。ぼかすときははみ出しをあまり意識しないで、暗い部分から明るい部分に塗り広げるようにするとよいです（図E）。はみ出た部分は消しゴムで消します。また、暗い色をおいたり、明るくしたり、ぼかしたりして、もとの線画を塗りつぶし、本当にそこにあるようなリアリティを表現してみましょう（図F）。



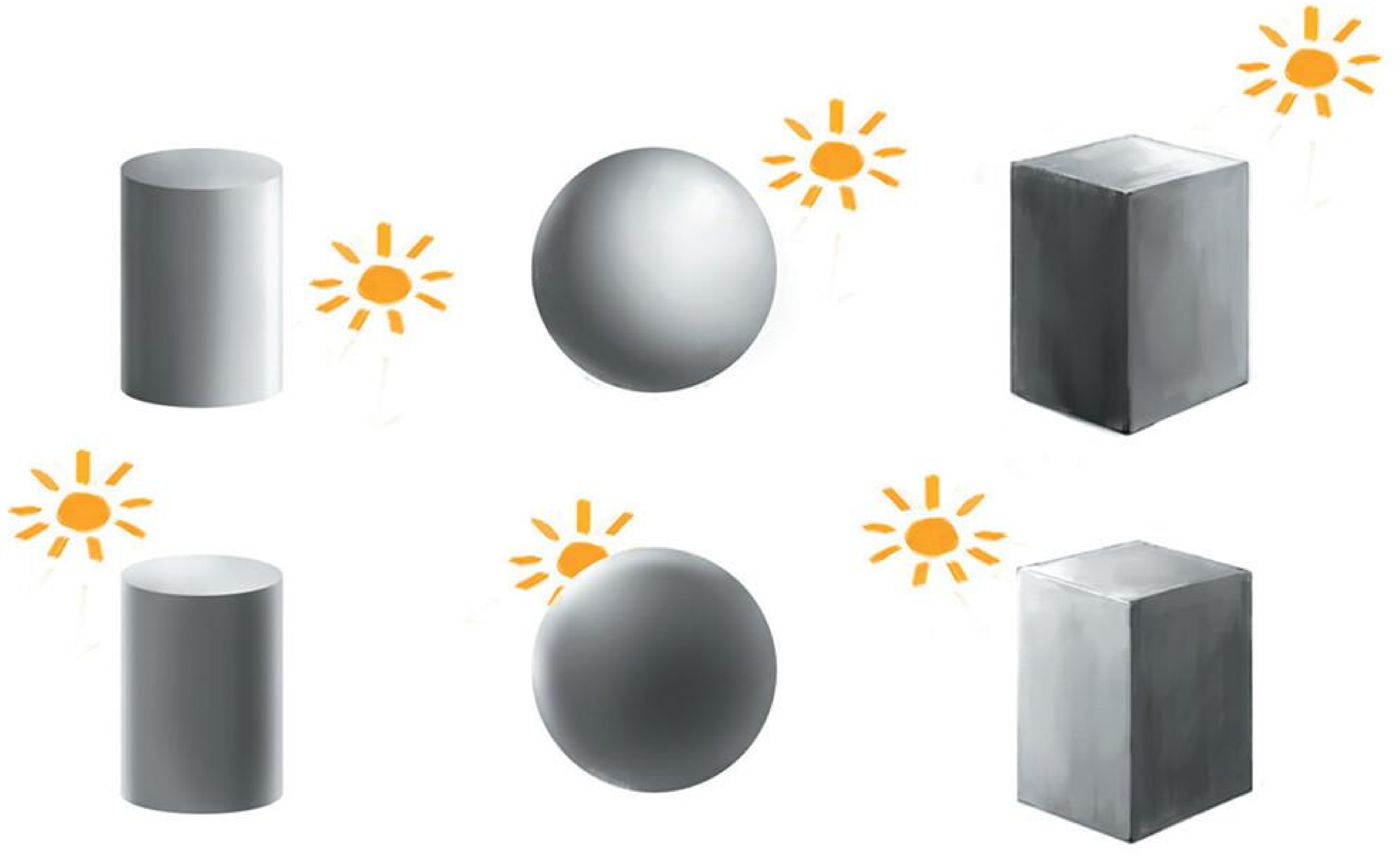
図D　暗い色を塗る



図E　ぼかす



図F　描き込みながら線画を塗りつぶす



図G　光源の位置を変える

光源の位置を変えて描く

次は箱・球体・円柱を光源の位置を変えながら描いてみましょう（図G）。

最初は実際に箱や球体の模型を見ながら描くとよいです。とは言いますが、ほとんどの人はただの球体や円柱の模型なんて持っていませんよね。円柱であれば空き缶を参考にしたり、箱であればティッシュボックスを見たり、似たような形のものを探しましょう。

ある程度慣れたら、必ずイメージの中の立体にいろいろな角度から光を当てて描くようにしてください。

イラストを描くときは、現実に存在しないものにあらゆる角度から光を当てて表現します。箱・球体・円柱の影のできかた、光の当

たり方をしっかりイメージできれば、人間や建物などの複雑なものに光が当たる様子、その影のできかたがかなり正確に描けるようになります。

メモ　基本の立体を頭に刻むためにイメージだけで描く

先ほどまで何度か「イメージだけで描く」と説明していますが、これはあくまでレベル1～3までの基礎練習のときだけです。他の章でもしつこいくらいに言っていますが、基本的に絵を描くときはイメージだけでなく、資料を見ながら描くようにします。

この基礎練習はあらゆるものの基本となる立体「箱・球体・円柱」を頭に刻み込むために、例外的にイメージだけで描く練習を推奨しています。繰り返します。絵を描くときは必ず資料を見ながら描きましょう。



レベル4　箱・球体・円柱の面の描き方を自分の絵に応用できるようになる

ここまできたら、これまでの技術を自分の絵に応用する訓練を始めます。

ただ、ここで行き詰まってしまう人が多いです。デッサン練習では高い技術を持っている人でも、意外と自分の作品には活かせていない人が多いのです。せっかく手に入れた技術をイラストに応用できない理由は三つあります。

1　基礎練習のみに時間が偏っている

絵の基礎練習、本書のレベル3までにあるような練習や、デッサン練習などに時間をかけるあまり、応用である自分の作品を描く、自分のイメージを形にする訓練が足りていないことがあります。

絵の最も大切な基礎は「単純観察と分割観察」や「資料を参考にする」（第5章）といった「観察」であるのは間違いありません。デッサンの練習は観察を習慣づけるのにとても優れたやり方です。しかし目の前のものを観察して描くことだけをしていても自分の頭の

中にあるイメージを具現化するやり方は身につきません。

2 どこから手をつけていいかわからない

デッサン練習や、本書の「箱・球体・円柱」を描く練習というのは何を描くか目的が明確です。それに対してイラストを描くときは、何を描くか？　どう描くか？　といった目的もやり方も決まっていません。そのために、どうやって絵を描けばいいのかわからず、混乱して本来の基礎力を発揮できないのです。

3 何も見ないでイラストを描こうとしてしまう

イラストは自分の中のイメージを形にすると言うと、自分の中のイメージなんだから、資料を見てはいけないのでは？　資料を見ることはかっこ悪いことなのでは？　と勘違いして、資料を見ないで描く人が結構います。結論から言うと、これは大きな間違いです。イラストが上手い人ほど資料をよく見て描いています。実際に絵を描くことより、資料を集めることのほうが大切だと考える人もいるほどです。

目の前のものを観察して、それを形にすることに慣れた人が「イラストは資料を見ては

いけない」という考えにとらわれると、鍛えた観察眼が活かせず、実力を全く発揮できなくなるのです。

理由がわかったところで解決方法も考えてみましょう。こちらも三つあります。

01 基礎練習をウォーミングアップとして取り入れる

基礎訓練だけをしていても上達は遅いですし、モチベーションも低くなります。このような基礎訓練はウォーミングアップに取り入れるのがおすすめです。

例えば、あなたはキャライラストが上手くなりたい！と思っていて毎日2時間絵を描くとしましょう。それであれば、最初の30分を球体と円柱を描く基礎訓練に当て、残りの1時間30分で自分の描きたいキャライラストを描くようにします。

基礎訓練の後のキャライラストでは、基礎で磨いた



スキルや気づいたコツをどのようにこのキャラに活かそうか？　と基礎を活用することを意識し続けてください。基礎→応用のプロセスを毎日繰り返すことで、たった30分の基礎訓練が何倍もの効果を発揮します。

基礎だけをやり続けたり、基礎をやった満足感で考えることを忘れてしまわないように注意しましょう。基礎がどのように自分の絵につながるか、常に考え続けてください。

2　イメージを形にする方法を学ぶ

「どこから手をつけていいかわからない」のであれば、自分の頭の中にある漠然としたイメージを実際に形にする方法を習得するとよいでしょう。

答えは、言語化です。第6章でしっかり解説します。

3　とにかく資料を集めて、見ながら描くようにする

「何も見ないでイラストを描こうとしてしまう」の解決方法はシンプルです。描きたいものの資料を集めて見ながら描くようにしましょう。

資料の見方にはコツがあります。こちらは次章で紹介します。

レベル5　面の観察と面の表現が無意識でできる

「面の観察（単純観察・分割観察）」「面の表現」の両方を無意識に、何も考えずとも自然にできるようになったらレベル5です。レベル5の人は資料さえあればどんなものでも描けるようになります。もちろん苦手とか、得意とかの差はあります。キャラクターが得意な人に恐竜を描け、と言っても普段から恐竜を好きで描き続けている人にはかないません。でも、立体感のある恐竜はしっかり描けます。無理です、描いたことがないので描けませんということはないです。

なぜって？　この世のすべては立体（面）で、あらゆる立体が描けるのがレベル5だからです。ちなみに絵のプロとして安定した収入を得ている人は大体レベル5には達しています。面の観察と表現という大変難しい技術を無意識に行うためには、たゆまぬ鍛錬（描き続けること）で頭というより、体に覚え込ませるしかありません。

どうやってレベル5になるか？　その答えは一つです。

毎日練習をする

無意識にできるようになるために必要なことは、体に覚え込ませることです。体に覚え込ませるためには毎日毎日、絵を描くしかありません。この段階では、コツも裏技もなく、ただ、面を意識して絵を延々と描くしかないのです。そうやって描いていると、ある日突然、複雑でとても表現できないと思っていた立体がスッと描けるようになります。

個人的な感想ですが、じわじわ上手くなるというより、ゲームでレベルアップして、急に新しいスキルが使えるようになる感じに近いです。レベルアップするためには経験値を貯める、つまり実戦でたくさん描きまくるしかないのです。



デッサン練習の効果と必要性

ここまで何度かデッサンという単語が出てきました。絵が上手くなるための練習は？と聞くと、多くの場合は「デッサンをしなさい」と言われます。本書ではここまでデッサンについて深入りせずに別の練習法を紹介してきましたが、一度デッサンについて考えておきましょう。そもそもデッサンとはなんでしょうか？

デッサンとは何か

デッサンはフランス語（dessin）で素描という意味です。日本におけるデッサンは主に鉛筆やコンテを使って目の前にある静物や人体などを可能な限り精密に描く練習を指します。本書ではこれを「デッサン練習」と呼んでいます。

イラストを描く人の間では「デッサンができている」「デッサンが崩れている」などモチーフの立体をしっかりと描けている、描けていないという意味でも「デッサン」という言葉を使うことがあります。「デッサン力」など、立体を正確に描く力などという意味で

も使われます。また、デッサン作品は絵の基本的な技術力を測る指標とされていて、美術系大学の実技入試や、ゲーム会社などへの就職で提出を求められることがあります。

デッサン練習で身につく六つの基礎技術

初めてイラストを描く人のほとんどは、「デッサンをやれ」というアドバイスを耳にすると思います。しかし、なぜデッサン練習が必要とされているかを知っている人は意外と少ないです。ここでは、デッサンで身につく基礎技術を紹介します。練習というのは、なぜやるのか、どんな効果があるのかを意識するだけで効率がまるで違います。

1 観察の習慣

2 時間をかけて絵を描く習慣

3 面の観察と表現

4 モチーフの比率を測る技術

5 色の白黒変換

6 構図とライティング

1 観察の習慣

絵が上手くなるために最も大事なのは「観察」です。デッサン練習は目の前のモチーフを緻密に描くことが目的なので否応なくモチーフを観察する習慣が身につきます。実は絵を初めて描く人の多くは、観察するということがほとんどできません。

私たちは普段、ものを見ていますが細部がどうなっているか、どのような立体か、絵として表現できるほどは見ていないのです。見えるものは描けますが、見えないものは描けません。イラストを描く人にとって最も大切な観察する目を養うための練習がデッサンなのです。「観察」自体のやり方については本章のはじめで紹介した通りです。

2 時間をかけて絵を描く習慣

イラストを描き始めたばかりの人はよくわかると思いますが、絵に時間をつぎ込む、何時間も絵を描き続けるというのはかなり特殊なことです。慣れないとそもそもどこに時間をかけていいかわからないからですね。

デッサン練習はイラストと違い、自分のイメージを形にするのではなく「目の前のモチーフを描く」という目的が明確なので、時間をかけて丁寧に絵を描く習慣を身につけや

すいのです。イラストの上手さというのは、イラストを描いた時間に比例するので、上手くなりたければ多大な時間をつぎ込む必要があります。

3　面の観察と表現

デッサン練習で身につく技術で最も大切なのが、面の観察と表現です。本章でも解説した「単純観察」「分割観察」「面の表現」の三つを習得し、あらゆる立体を正確に描けるようになることが最大の目的です。

立体を描けるようになれば、立体でできている物質、この世界のすべてのものを描くことができるようになります。デッサン練習はすべてを描けるようになるための基礎訓練なのです。

4　モチーフの比率を測る技術

デッサン練習はモチーフを正確に紙に描くために、鉛筆を使ったり、目測で比率を測る必要があります。この訓練で比率を測ることに慣れると、いろいろなものを正確に描くことができるようになります。

人間をはじめとするあらゆるものには、固有の比率があります。８頭身という言葉を聞いたことがあるでしょうか？　８頭身は身長が頭の大きさの８倍で、理想的なスタイルと言われています。つまりイラストでモデル体形の美しい人物を描きたいと思ったら、８頭身の比率を使えばよいということです。

デッサン練習で比率を測ることに慣れておくと、美しいとされる比率を上手に表現できるようになります。

5　色の白黒変換

デッサン練習は鉛筆や木炭など黒色の画材を使って描きます。そのため、モチーフの色を白黒に変換して表現するテクニックと、色の固有の明るさをつかむための感覚が手に入ります。

イラストでは自由に色を使えるのにどうして白黒の練習が必要なのかと思うかもしれませんが、白黒という限られた色で描く経験を積むと、明るさのバランス感覚が身について色の扱いの幅が大きく広がるのです。

もちろん、色の扱いが上手くなるためには鮮やかな色を使う訓練も大切ですから、デッ

サン練習と同時にカラーイラストもたくさん描きましょう。

6　構図とライティング

デッサン練習では実際に描く前にモチーフを自分で組み立てることがあります。例えば、果物や金属など異なるものをバランスよく配置して、それぞれが絵として映えるようにライトの位置を調整したりします。モチーフを組み立てることは構図、それぞれが美しく見えるように光を当てることはライティングといって、イラストでも非常に重要なテクニックです。



デッサン練習をしないとイラストは上手くならないのか？

「デッサン練習で身につく六つの基礎技術」を見てきましたが、これらはデッサン練習以外でも習得することができます。ですから、デッサン練習をまったくせずともイラストは上手くなります。

例えば「時間をかけて絵を描く習慣」は時を忘れるくらい夢中になって大好きなキャラクターを描くことで身につきますし、「構図とライティング」も自分の表現したいことをイラストで伝えようと、キャラクターのポーズを変えたり、ものの配置を変えたり、工夫を行いながら描き続ければ自然と習得できます。

デッサン練習はあまりにも歴史が長いため、特別な訓練として神格化されているきらいがあります。しかし、デッサン練習は特別なものではなくあくまで絵を描く練習の一つでしかありません。デッサンもイラストも本質的な違いはないのです。どちらに使われる技術も根本の部分ではつながっているのです。イラストが上手くなればデッサンも上手くなりますし、デッサンが上手くなればイラストも上手くなる、ただそれだけなのです。

レベル1から4までの練習方法の意義

本章で紹介したレベル1から4までの練習方法は、イラストは上手くなりたいけどデッサンはやりたくないなぁという人、イラストだけを描いていたい！　デッサンなんて嫌！という人、デッサンをやらなきゃなぁと思うけどなかなか手が出せない人へ向けて、デッサンの本当に重要かつ、今風のイラストに応用しやすい部分を抽出したものです。普通のデッサン練習でも同じ技術は身につきます。

ではなぜ「デッサンをやりましょう」の一言ではなく、独自の練習方法を書いたかというと、私はデッサンが楽しくないと感じるタイプで、「絵が上手くなりたいならとりあえずデッサン」という一般的な考え方に昔から疑問があったからです。

デッサンは人によってはかなりつまらないと感じる練習でもあります。また、イラストレーターになりたいという夢から、デッサンの練習が必要という気持ちにとらわれてしまい、来る日も来る日もデッサン練習を繰り返して結果的に絵を描くこと自体が嫌いになったという人もいます。魅力的なイラストはちゃんと描けるのに「私はデッサンをやったことがない」「デッサンは嫌い」「嫌いだけどやらなければ」とコンプレックスを抱いている

人もいます。

絵でもなんでも同じですが、物事は継続することが大事なので、一番避けるべきは嫌いになってやめてしまうことです。描かなくなってしまえば終わりです。嫌いな練習を続けて、絵を描くことが嫌いになるくらいならデッサンなんてやらなくていいと思います。

本書で紹介している練習方法は、デッサンに苦手意識がある人が無理やりデッサンをやらなくても上手くなれる方法があるんじゃないかな？　そういう練習方法を作れないかな？　と考えて、私が昔やっていた練習をベースに構築したものです。大丈夫です。私もデッサン練習はあんまりやっていませんが、絵でご飯を食べるまでになれていますから。

メモ
デッサン作品が必要になる場面

イラストが上手くなるためには、デッサン練習が絶対に必要なわけではないと書きましたが、デッサン作品は美術系大学への進学や新卒の就職活動の際に提出を求められることがあります。ですので、絵の学校に進学したい、将来絵の仕事がしたいという人はその道に進むためにデッサン作品を描けるようになっておいたほうがよいでしょう。

第5章

資料の見方
——立体が表現できている絵②

資料を参考にしながら描くことはとても大切です。資料を見るときに知っておきたい著作権の基本と、作品作りに資料を参考にする方法を紹介します。

資料を使うときにやってよいこととダメなこと

「絵が上手くなるためには、資料を集めて見ながら描くようにしましょう」とここまで何度も書きました。資料にするのは主に写真やイラストなどですが、使い方には注意が必要です。

インターネット上にある写真やイラストなどの画像のほとんどは、著作権で守られています。著作権というのは、「思想や感情を創作的に表現した」作品の作者（著者）を守るための権利です。

著作権は、写真やイラストはもちろん、音楽、小説、建築、プログラムなど、文芸、学術、美術または音楽の範囲に属する作品を守っています。著作権の基本を知らない人が資料を参考にしようとすると、他人の著作権を侵害してしまい、トラブルが発生するかもしれません。それを防ぐために、この章では著作権の基本を紹介します。

著作権はけっこう複雑なもので、それだけで本一冊が書けてしまうくらいです。本書は法律の本ではないので、ここでは法律の詳しい内容ではなく、やってはダメなこととやっ

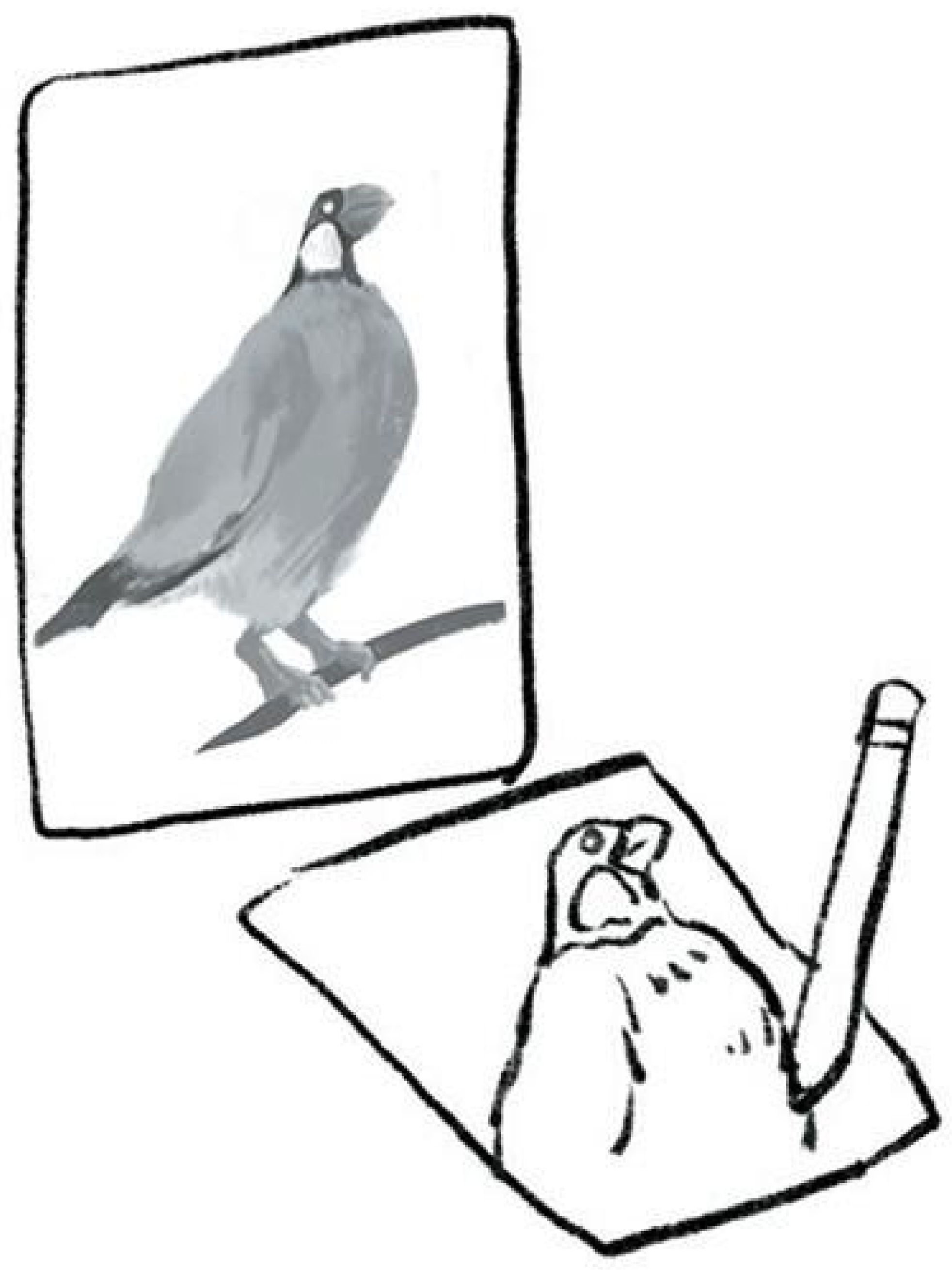
てよいことの大きく二つに分けて解説していきます。

模写とトレースの違い

本題に入る前に、用語を整理します。イラスト関連の権利の話をするときには「模写」「トレース」という単語がよく出てきます。本書ではこれらを次のように区別します。

模写

お手本を見ながら正確に真似ることを「模写」と呼びます。第1章で実際にやってもらったことです。模写のポイントは、お手本を「見ながら」正確に真似ることです。



トレース

トレスとも言います。お手本の上に向こう側が透けるくらい薄い紙を置いて、お手本を正確になぞっていく技術です。デジタルイラストでもレイヤー機能を使って同じことができます。模写との大きな違いはお手本を下に敷いて「上からなぞっていく」点です。



二つの使い分けを理解したら次に進みましょう。

やってはダメなこと

やってはダメなことのうち代表的なものを三つ紹介します。

著作権がある作品を自分の作品だと偽って公開する

著作権はあらゆる作品に発生します。友達が趣味で描いたイラストも、描いた人が著作権を持っています。たとえ相手がプロではないとしても、他人の作品（イラスト・写真などあらゆるもの）を自分が作ったと偽って公開してはいけません。

インターネット、本に載っている絵や写真の模写、トレースを「公開」する

インターネットや本に載っている絵や写真などの画像は大抵の場合、撮影した人、描いた人が著作権を保有しています。そのため、無断で作品をそのまま勝手に公開したり、模写やトレースをして公開することはダメです。ポイントは「公開」はダメということです。

例えば、この本を読んでいるあなたがインターネットで見つけた絵や、アニメのワンシーンを模写して練習するまではいいですが、模写した作品を公開してしまうのはダメです。特に他人の作品を模写した絵を、あたかも自分が作ったかのように公開するのはよくありません。法律違反なのはもちろん、他人からものすごく嫌われるのでやめましょう。模写やトレースで練習するまではOKです。ですがそれを世間に向けて公開してはいけません。いくら模写しても大丈夫ですが、その絵は机にしまっておく必要があります。ちな

みに、ｐｉｘｉｖやＴｗｉｔｔｅｒやＩｎｓｔａｇｒａｍなどのＳＮＳに投稿することは「公開」になるのでダメですよ！

もしどうしても、他人の作品を使用したいのであれば、描いた人や撮影した人に直接許可をもらう必要があります。例えば私には、「あなたの絵をＹｏｕＴｕｂｅなどで使っていいですか？」と確認が来ることがよくあります。この場合、私が許可すれば許可を与えた人の動画に限り、背景などとして使ってよいのです。ちなみに私は使っていいか？と聞かれた場合はほぼ１００％許可しています。無断でやってもほとんど気づかれないのに、わざわざ確認をしてくれる誠意がある人にはこちらも誠意をもって対応したいからです。

また、私の著作『「ファンタジー背景」描き方教室』『「キャラの背景」描き方教室』、そして本書中の私のオリジナルイラストはすべて模写の公開ＯＫですから、ガンガン模写して練習してください（本書中に掲載されたものでも、私が描いたものではなかったり、版権表示があるものは公開ＮＧです）。ただ、私の作品を模写してインターネットで公開するときは「『絵がふつうに上手くなる本』の模写です」や「よー清水さんの作品を模写しました」などと、必ず書くようにしてください。何も言わずに模写を公開してしまうと、あ

なたが私の作品を模写練習しているのではなく、盗作していると誤解されてしまうかもしれないからです。

インターネット、本に載っている絵や写真の模写、トレースを「販売」する

これは最もやってはいけないことです。もちろん、模写やトレースだけではなく、他人の作品をそのまま販売するのもＮＧですよ。

絵の作者によっては、自分の作品の模写練習を公開されるところまでは黙認することも少なくないです。それは誰しも他人の作品を真似て練習した経験があるからです。しかし「販売」は別です。販売の場合は作者に金銭的な損害が発生するので訴訟にまで発展することもあります。もしＳＮＳをやっているのであれば、まず間違いなく大炎上します。

インターネットに流出した炎上の情報は、削除するのが難しく長く残ります。たとえあなたが若くても、進学するときや就職するときに過去の炎上が原因でチャンスを逃してしまうかもしれません。他人の作品を無断で販売することだけは絶対にやめてくださいね。

やってよいこと

ダメなことの次は、やってよいことを四つ紹介しましょう。

自分で描いた絵は何をしてもOK

自分で描いた絵は、トレースしても、模写してもよいです。素材として使ってもよいです。自由に公開したり、本にして販売してもよいです。なぜなら著作権を自分が持っているからです。

自分で撮った写真の模写やトレースを公開する

自分のスマートフォンやカメラで撮影した写真は自分が著作権を持っているので、模写やトレースしたものを公開したり、素材として使うことができます。実は建物やキャラクターなどの場合には「商標権」という別の権利が関わってくる場合があるのですが、個人が趣味で描くイラストなどの参考として使うのであればほとんどの場合は問題になりません。お仕事など、主として金銭が発生するイラストの場合は許可が必要になることがあります。

本書には文鳥の写真がたくさん載っていますが、これは私の飼育している文鳥を私のカメラで撮影したので著作権はすべて私が持っていて、自由に使用することができるからです。本書の印税で文鳥に豪華なごはんを買ってあげようと思います。

資料用の写真集の模写、トレースを公開する

模写やトレースをされる前提で売られている「資料用の写真集」もあります。Ａｍａｚｏｎや楽天などで、「資料　写真」と検索すれば、日本の街並みや西洋の建築といった背景の写真集から、人体のポーズ集まで様々な本が見つかります。

こういった資料用の写真集は著者に許可をとることなく、模写やトレースを行ったり、イラストの素体として使用したり、公開してＯＫなものがほとんどです。写真を加工して漫画の背景として使用している人もいます。

ただし写真を加工も模写もせず、そのまま公開してしまうと「二次配布」という扱いになってしまうので、必ず自分の作品に使った上で公開してください。また、資料用の写真集だとしても利用方法には制限が決められている場合もあるので、「使用上の注意」はきちんと読んで使いましょう。

パブリックドメインの作品を使う

パブリックドメインというのは、著作権の保護期間が終了した作品などです。例えばレオナルド・ダ・ヴィンチの『モナ・リザ』やフィンセント・ファン・ゴッホの『ひまわり』などがこれにあたります。パブリックドメインの作品は模写、トレース、加工、素材として扱うなどを自由に行うことができます。しかし、著作権はなくなっても、作者の名前を偽ったり、悪意ある改変を行うことはできません。

メモ

資料や他人の作品を参考に使うときにやってよいこととダメなことのまとめ

やってよいこと

- 他人の作品を模写やトレースして練習する
- 自分で描いた作品は何をしてもよい
- 自分で撮った写真の模写やトレースを公開する（金銭が発生する作品の場合は要注意）
- 資料用の写真集の模写やトレースを公開する
- パブリックドメインの作品の模写やトレースを公開する

やってはダメなこと

- 他人の作品を自分の作品と偽って公開する
- 作者に無断で転載する
- 他人の作品の模写やトレースを公開する
- 他人の作品を勝手に販売したり、模写やトレースしたものを販売する
- 資料用の写真集の写真をそのまま公開する

どうやって資料を参考にするか？

著作権を知ると、思っていた以上にいろいろな制限があることに気づいたと思います。特にインターネット上で見つかる画像の多くは著作権があるので、模写したりトレースしたものを作品として公開することはできません（繰り返しになりますが、模写やトレースで練習するのはＯＫ、公開はＮＧです）。

しかし、現代でイラストを描いている人はほぼ確実にＧｏｏｇｌｅ画像検索など、インターネット上の様々な画像を資料として参考にしています。これは断言できるのですが、イラストが上手い人ほどネットや本、自らの取材で資料をたくさん集め、それを見ながら描いています。しかし、前ページで書いたように、著作権で保護された資料の模写やトレースを自分の作品として扱うことはできません。では、どうやって資料を見ればいいのでしょう？

ここからは、「資料を見る」とはそもそもどういうことなのか？ どうやればいいのかを解説していきます。

資料の四つの見方

イラストにおける参考資料の扱い方は主に四つです。

- 立体構造をつかむ
- ディテールを観察する
- 特徴をつかむ
- 他人の表現を解析する

ここでは私が飼育している文鳥の写真（図Ａ）を例にして資料をどのように活用するかを解説します。



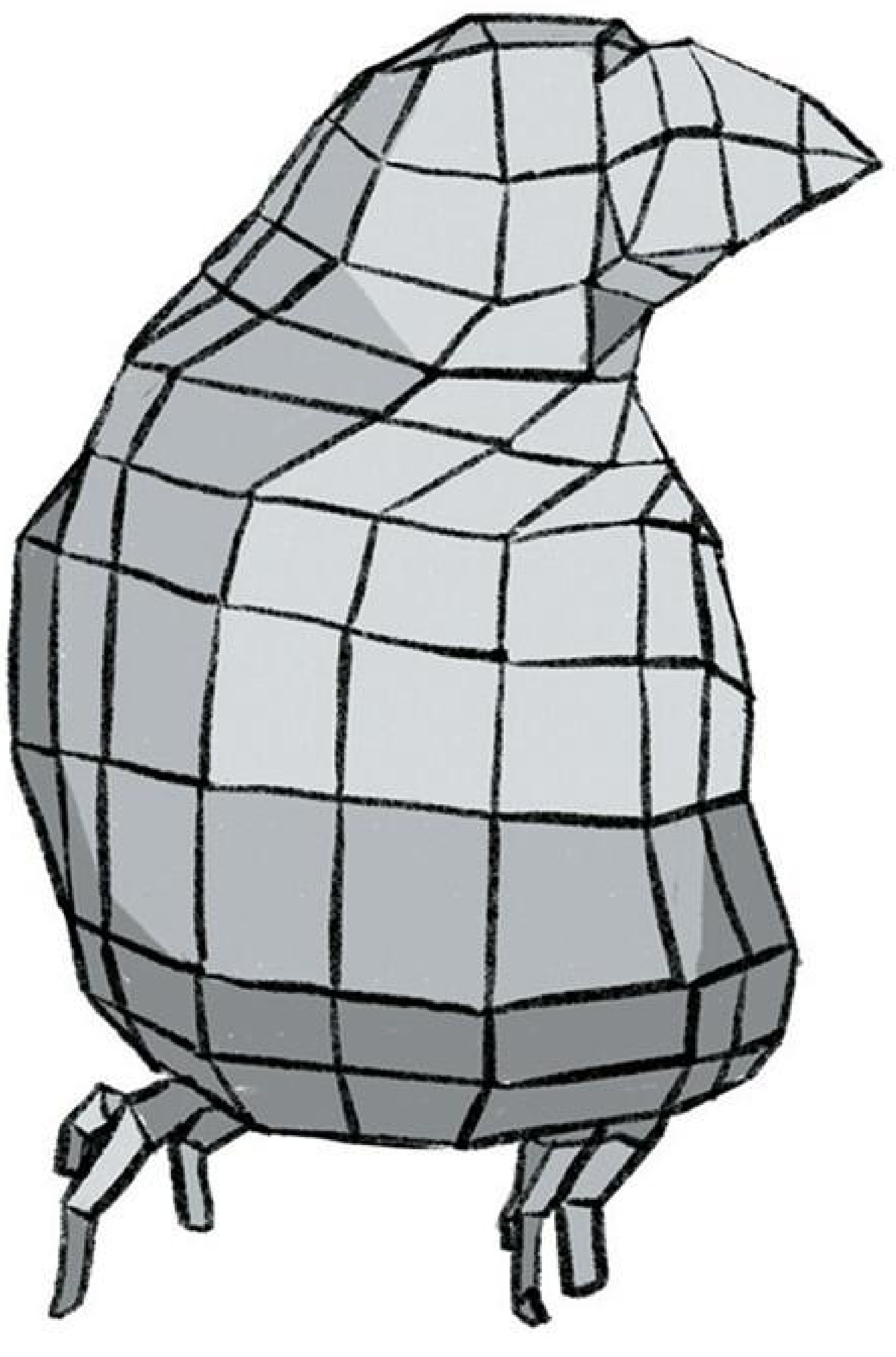
図Ａ　文鳥の写真資料

立体構造をつかむ

複数の画像を参考にして、頭の中で立体構造をイメージできるようにします。例えば文

鳥という鳥が描きたいのであれば、まずは文鳥の「いろいろな角度からの画像」を集めます。次にそれぞれの写真を「単純観察」や「分割観察」して、文鳥という鳥がどんな形になっているかを理解します。

資料が1枚だけだと裏側や後ろ側の構造がつかめませんが、いろいろな角度からの画像があれば、全体としてどんな立体になっているかを理解することができます（図B）。ちなみに写真だけではなくYouTubeなどの動画を資料として観察するのも有効です。



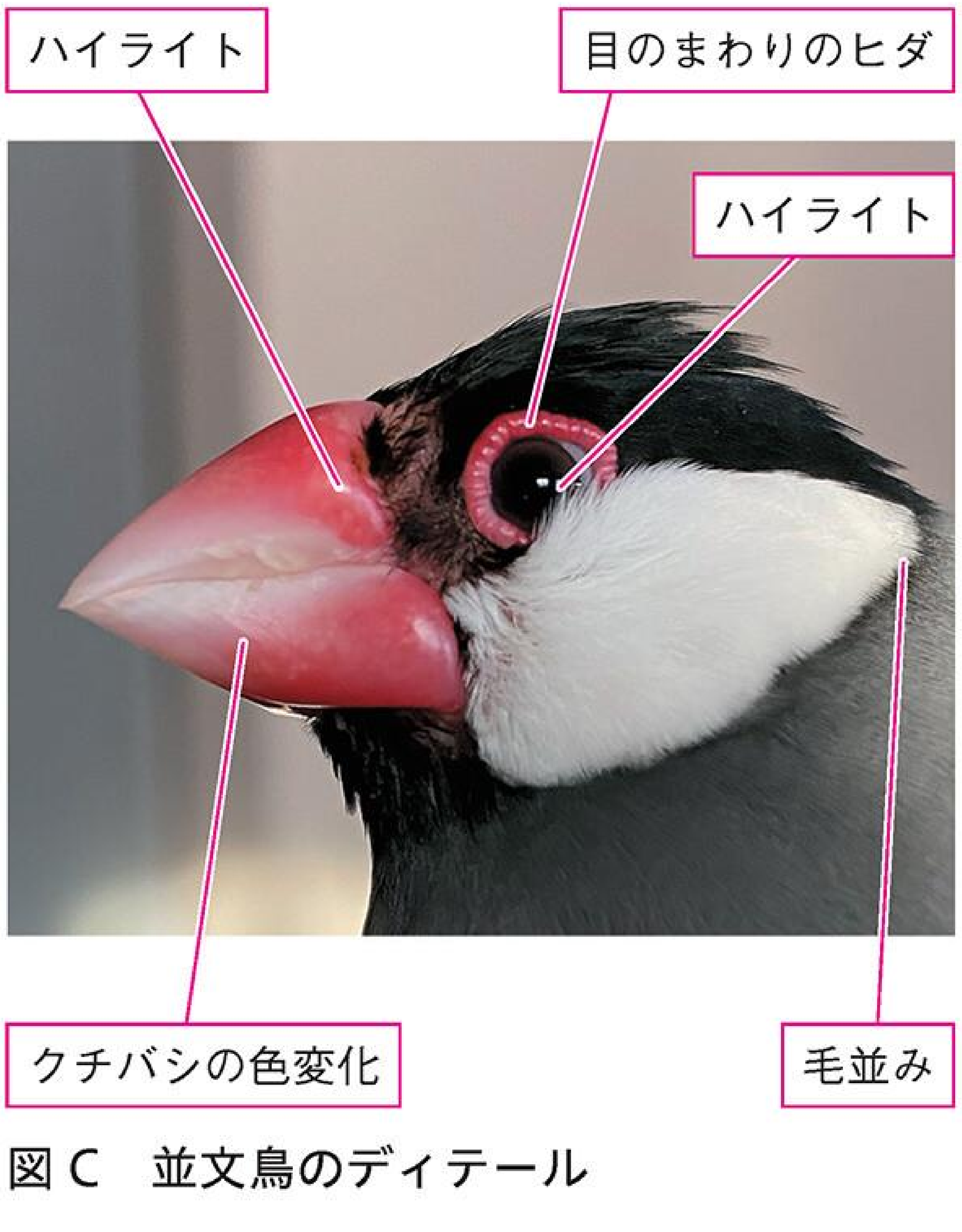
図B　資料を観察して理解した構造を使う

ディテールを観察する

ディテール（Detail）とは、「詳細」という意味です。人はものの大まかなイメージを記憶することはできますが、ものの細部がどうなっているかまで記憶するのは難しいです。そのために資料を使って細部の様子を観察します。

文鳥（並文鳥）は、色は黒、赤、白、グレーのみでシルエットもシンプルですが、図Cのように細かく見るといろいろなディテールがあります。「神は細部に宿る」と言うように、こういったディテールを観察して絵に活用することで初めてリアリティを表現することができます。

実は初心者の絵にありがちなのが、こういったディテールを観察しないで、自分のイメージだけで描いてしまうことです。必ず自分のイメージと資料から読み取ったディテールを組み合わせながら描く癖をつけましょう（図D）。



図C　並文鳥のディテール

特徴をつかむ

三つ目の資料の見方は、「特徴をつかむ」です。特徴はいろいろとありますが、資料を見たらまず「シルエット」に注目します。

シルエットをつかむ

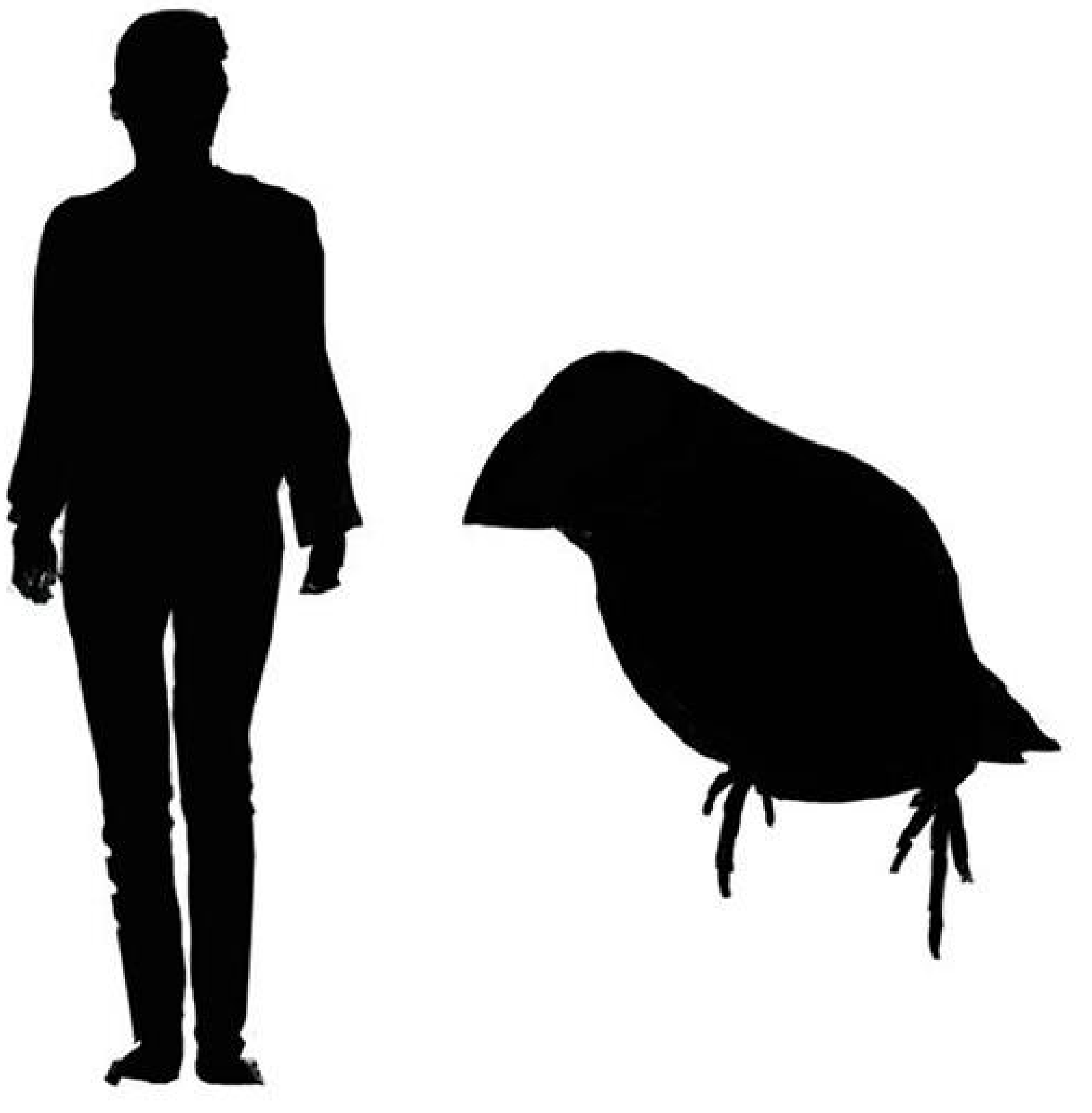
あらゆる物体にはそれぞれ固有の特徴がありますが、最も特徴が現れるのはシルエット



図D　資料から読み取ったディテールを追加



図Ｆ　シルエットの特徴を活かす



図Ｅ　人と文鳥のシルエット

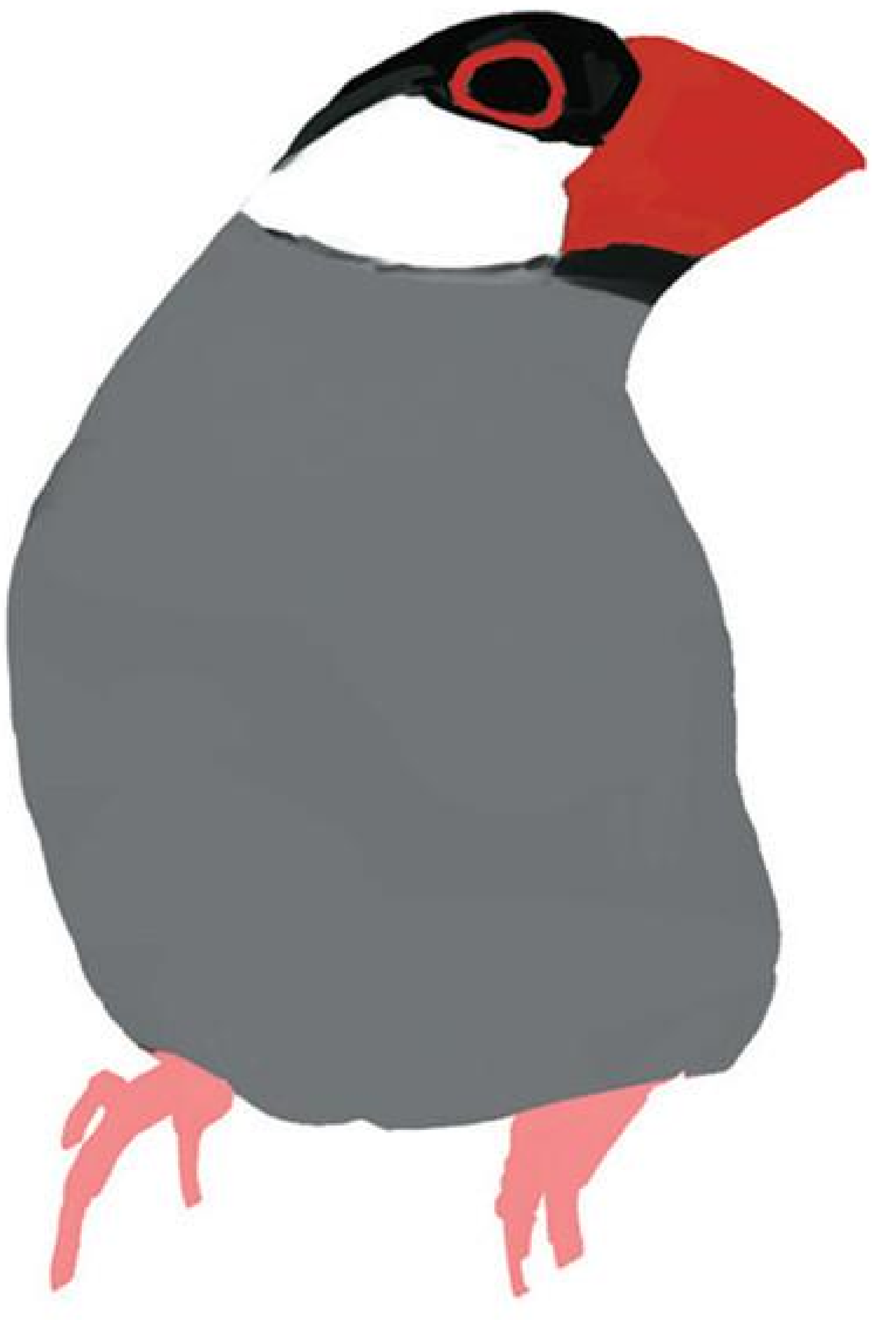
です。シルエットというのは影絵のような感じで、輪郭の中が塗りつぶされた状態です。

例えば人間であれば、頭が一つ、手足が2本ずつという特徴がシルエットに現れ、文鳥であれば、少しぽってりしたクチバシが最も大きな特徴です（図Ｅ）。

極端な話、シルエットさえ正確であれば、あまり手を加えなくてもそのものが表現できます。シルエットだけでそれが何であるかを当てるクイズもあるように、シルエットは物事を伝える上でとても大きな力を持っています。シルエットを正しく認識し、表現することはそれだけ大切なのです（図Ｆ）。

その他の特徴をつかむ

もちろんシルエット以外にも特徴はあります。例えば並文鳥ならば赤・黒・白・グレーという4色の配色でしょう。この4色のみで並文鳥とかなり正確に伝えられます（図G）。描きたいものの資料を見たら「そのものらしい特徴」を見つけ出すことが大切です。



図G　配色の特徴を活かす

特徴を活用したデフォルメ

イラストというのは、特徴を活用した表現が多いです。例えば、アニメ系のキャラクターはその最たるものです。パッチリした目、こぶりな鼻、丸い頭など、「かわいい」という特徴を女性、赤ちゃん、猫などから抽出し、誇張して表現しているのです。

こういった誇張表現を「デフォルメ」と呼びます。デフォルメはフランス語（déformer）で対象を意識的に歪曲(わいきょく)、変形して表現するという意味ですが、絵画やイラストでは特徴を誇張したり、省略して表現する意味で使われます。イラストでは特にデフォルメが多用されます。デフォルメを的確に行うためには、誇張するための特徴を資料から観察する必要があります。特徴をつかむことの大切さ、伝わったでしょうか。

キャラクター以外のデフォルメ

デフォルメといえばキャラクターを思い浮かべますが、実はあらゆる絵にデフォルメが潜んでいます。例えば図Hのイラストでは、建物とパースがデフォルメされています。図Iは私がオランダのアムステルダムで取材して撮影した写真です。建物が傾いているのがわかると思います。このように西洋の古い建築では、地盤の影響や風化で建物がゆがんでいることがあるのですが、図Hではその特徴を誇張（デフォルメ）し、街が迫ってくるように、街自体を生き物のように表現したのです。

誇張の逆、省略のデフォルメもよく使われます。図Jでは、海に沈んだ豪華客船のシルエットを重視して表現し、実はそれほど描き込んではいません。



図 I　アムステルダムの写真資料



図 H　建物とパースをデフォルメ

図 J　省略のデフォルメ



シルエットで豪華客船であることが十分伝わるからです。このようにシルエットという特徴を再現し、細かな部分は省略するというデフォルメも実際のイラストでよく使われます。

他人の表現を解析する

ここまでは主に写真を資料として観察する方法を解説しましたが、イラストなど他人の描いた作品も写真と同じように資料として扱うことができます。他人の描いた作品を参考にする場合は、主に「表現方法」を解析します。表現方法というのは、色使いやタッチ、線の引き方、構図など絵のあらゆる点です。

例えばあなたが、文鳥のイラストを描きたいと考えたとしましょう。しかし、文鳥の写真の資料はあってもどうやって絵として表現すればいいかわからないと思います。そういうときは、他人の文鳥のイラストのタッチをよく観察します。ここでは110ページで私が描いた文鳥のイラストを例にします。

よく観察すれば、図Kのように筆の毛の跡が残るようなブラシを使ってわざとタッチを残し、文鳥の細かな毛並みを表現していることがわかると思います。

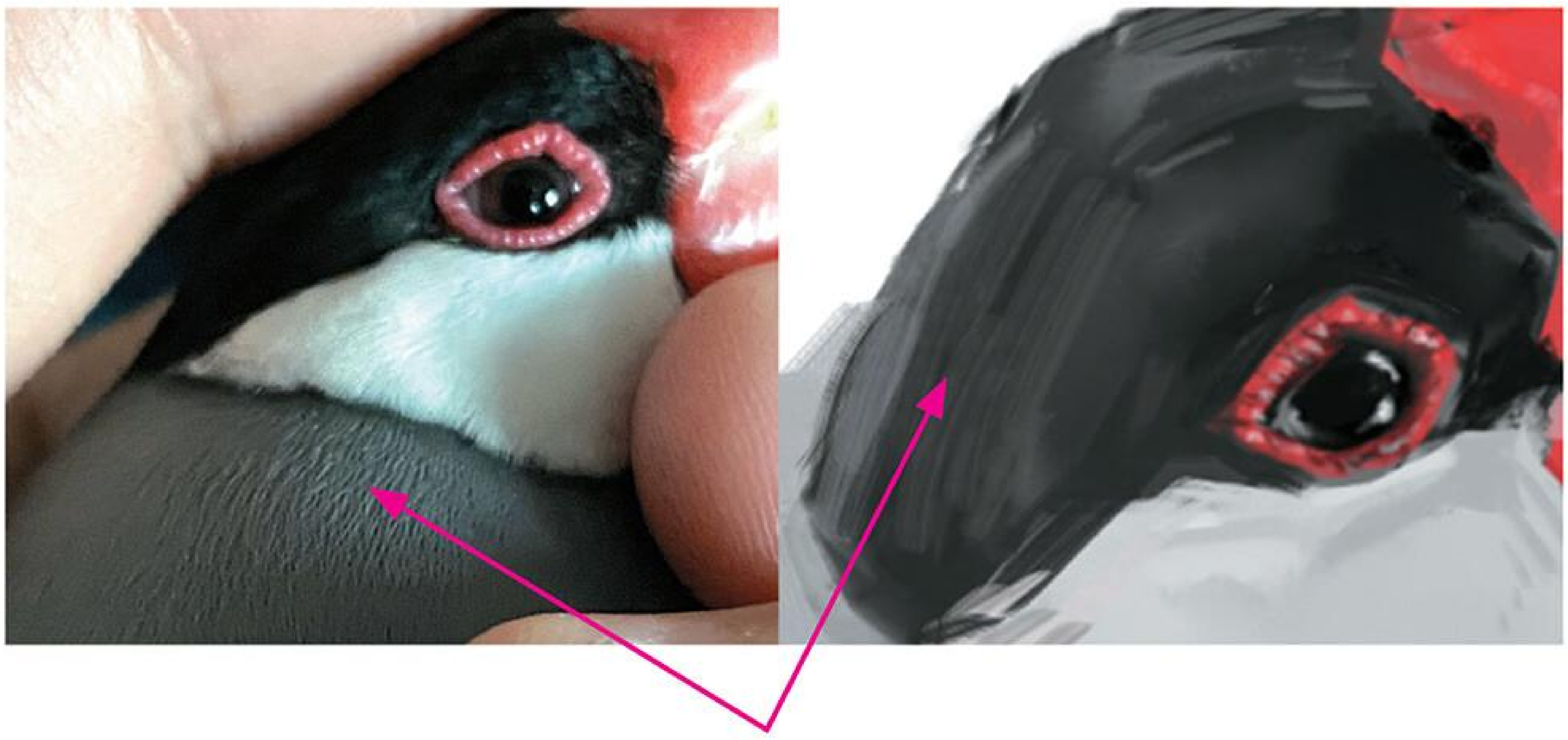


図 K　毛並みの表現

「どうやって描くんだろう?」という疑問を他人の作品の表現を解析することで解決し、自分のイラストに応用するのです。最初は表現を真似ることしかできないかもしれませんが、経験を積めば「なんで作者はこうやって描いているのだろう?」と表現の意味や理由など、深い部分を推測できるようになります。

「細かな毛並みを筆の跡で表現している、つまり、筆の跡は細かな毛並みに似たもの、例えば細かな草がたくさん生えている草むらなんかにも使えるんじゃないか?」と、単純な真似ではなく独自の手法を理屈で推測できるようになります。

これが「他人の表現を解析する」ということです。

他人の作品を参考にすること

先ほど「他人の作品を資料にして、他人の表現を解析する」という方法を紹介しました。でも、他人の作品を参考にすることに抵抗がある人もいると思います。そこで、他人の作品を参考にするということがどういうことなのか、もう少し深掘りしてみましょう。

他人に影響されたくない？　オリジナリティが失われる？

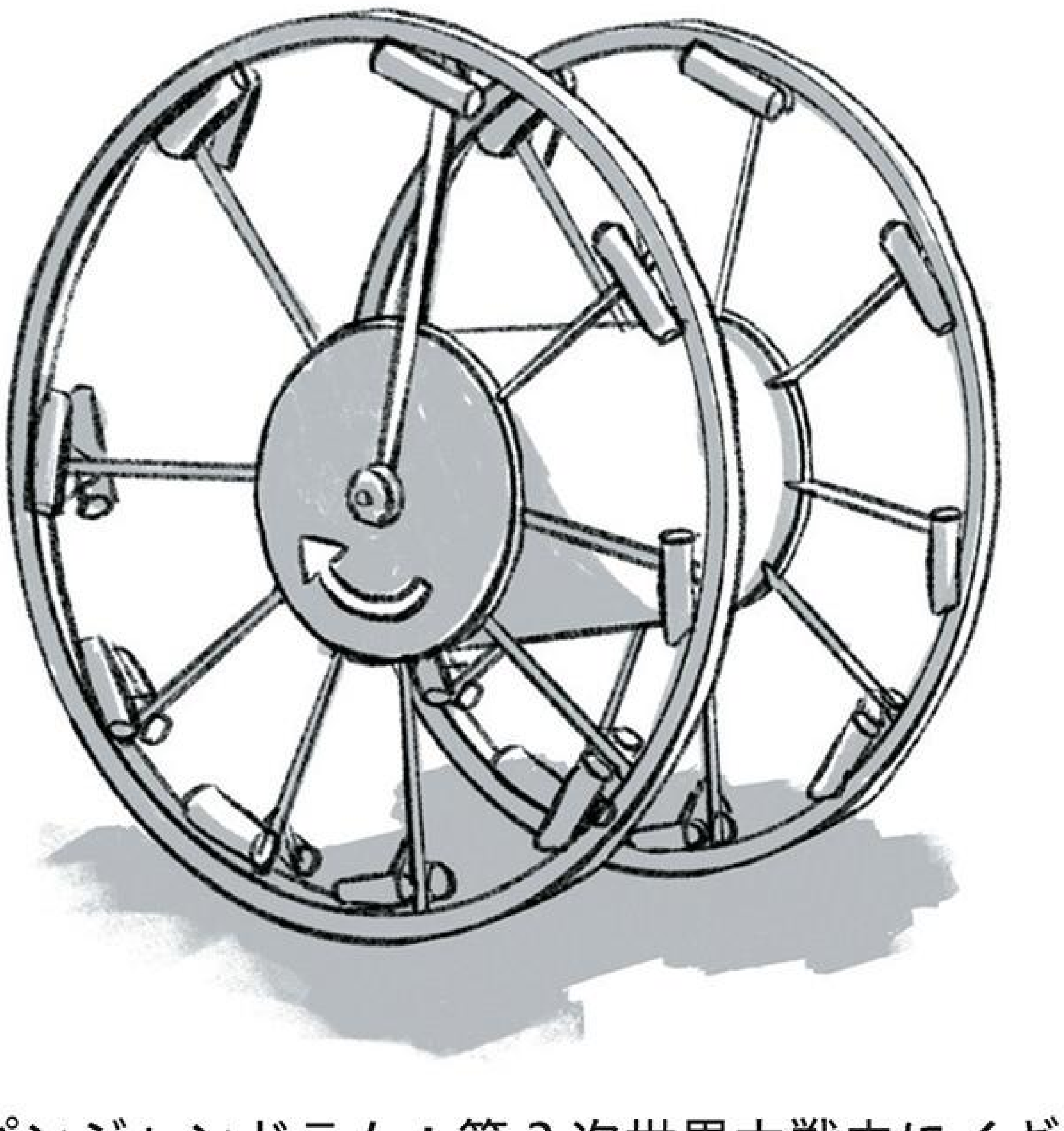
他人の作品を参考にするというと、「他人の作品に影響されるのが嫌」「オリジナリティがなくなる」「パクリになる」などと考えてしまう人もいます。

はっきり言ってしまうと、これは非常に馬鹿げた考え方です。

なぜかというと、私たちが「イメージする、想像する」というのは「記憶にある今まで見たものすべてを参考にしている」状態だからです。例えば、生まれてから一度も犬を見

たことがない人に、犬の絵を描いてと言ってもその人は犬を描くことができません。犬の記憶が一切ないので犬というものが何なのかイメージできないのです。

あなたが相当マニアックな人でない限り、パンジャンドラムを描いてと言われても描けないと思います。これも、知らないし、見たことがないので想像できないのです。私たちは今まで生きてきて、面白い作品や、かっこいい作品、美しい作品などあらゆる作品を見てきたと思います。私たちが何かを描こうと想像するたびに、自分で意識せずとも常にそれらすべての影響を受け、常に参考にしているのです。



パンジャンドラム：第２次世界大戦中にイギリスで開発された珍兵器。一部の界隈で人気

複数の作品を参考にする

理屈の上であれば他人の作品に影響されるのは問題ないのですが、実際の話をするとパ

クリであるといちゃもんをつけられる危険性はあります。特にイラストを描かない人からするとそう見えることもあります。それを防ぐために必ず複数の作品を参考にするようにしましょう。

例えば、あなたはイラストレーターAさん、Bさんのファンだとして、Aさんの作品のみを資料として参考にしたとしましょう。

Aさんだけを参考にすれば、あなたのイラストは確実にAさんの素敵な作品に近くなっていきます。しかし、他人から見るとあなたのイラストはAさんのコピーであると思われる可能性があります。

これを防ぐために、必ず参考にする作品は複数にします。つまりBさんも、友達のCさんのイラストも、テレビで流れているアニメも、美術館で見た絵画も、あなたが魅力的に感じるものすべてを同時に参考にすればいいのです。Aさんだけを真似ればAさんのコピーになりますが、自分が魅力的だと感じる作品のよいと思う表現をすべて真似れば、自分の美意識のいいとこ取りをすることになるのです。

それでも文句を言われたらどうするか

イラストを描いていて、あなたが他人のイラストをパクっている！　と文句を言われたらどうすればいいのでしょう。

もしあなたが、著作権で守られた写真や他人の作品を模写したりトレースしたものを、無断で公開したり自分が描いたと主張しているのであれば、潔く謝罪して二度とやらないようにしましょう。

そうではなく、これまで紹介してきたように、様々な写真資料を参考にし、憧れている作品の表現を解析し、自分のイラストに応用しているだけであれば、あなたに非は一切ありません。完全に無視してしまってよいです。謝罪も反応もする必要がありません。存在しないものとして扱ってください。

基本的にいちゃもんをつけてくる人は何かしらの反応を期待して心無い言葉をかけてきます。なので、絶対に「パクリって言われました……」とか「つらいです」とか言ってはいけません。相手は自分のかけた言葉でダメージを受けたという反応を待っているのです。反応があるとうれしくてさらにいちゃもんをつけてきます。なので、完全に無視して

ください。あなたが存在を認識せず、反応せず、楽しそうに絵を描いていれば、相手は壁に向かって文句を言っているようなものです。

自分のイラストがパクられたと感じたら

逆に自分のイラストがパクられたと感じたときは、まずは冷静になってください。感情に任せた行動をしないことが大切です。事実として、イラストには絵柄の流行や、よく使われるポーズや構図があります。そういった表現の要素が単に似ているだけでパクられたと訴えるのは難しいです。

また基本的に、パクられた！　とインターネットで騒ぐのは大変なリスクがあります。こういった話題はネットで拡散されやすく、炎上に発展することがしばしばあります。炎上すると、不特定多数の人間が犯人を中傷したり、あなたに同情してくれるでしょう。しかし、炎上に参加する人は重箱の隅をつつくのが大好きなので、あなたの小さな過失、例えばあなたがＳＮＳなどに投稿した写真も著作権法違反では？　などといちゃもんをつけられる可能性もあります。

どうしても気になるときはまず友人など気心のしれた第三者に見せてどう感じるかを聞

いてみることから始めるとよいでしょう。自分の描いた作品は長い時間見ているので、どうしても他の人の視点と違うことがあります。誰が見てもそっくりそのまま同じ絵の模写にしか見えないとなったときに、パクられたのか！　と認識するぐらいがちょうどよいと思います。

パクられたら泣き寝入りしなきゃいけないのか

ｐｉｘｉｖやＴｗｉｔｔｅｒ、ＹｏｕＴｕｂｅ、通販サイトなどあらゆるプラットフォームには、通報または報告といって、著作権の侵害について管理者に訴えられる仕組みが整っています。感情的にならず、機械的にこういった仕組みを使って相手を通報し、画像やアカウントを削除してもらいましょう。

今、現役でイラストの仕事をして収入を得ている方で自分の作品が無断で販売されているなど、金銭の損害が発生している場合は損害賠償請求も可能なことがあるので弁護士へ相談してみてもよいです。

第6章

共感の作り方
——伝えたいことが伝わる絵①

絵で共感を得る大切さと難しさと、伝えたいことを伝えるためにテーマを作り絵で表現する方法を解き明かします。

人間は、共感で評価する

あなたは、インターネット、例えばｐｉｘｉｖやＴｗｉｔｔｅｒなどで自分の作品を公開したことがありますか？　もしあるのならば、あなたはとても勇気があります。だって、インターネット上の反応というのはとても残酷です。友達や親に見せたら、上手いにしても下手にしても、何かしらの反応が返ってきますが、ネットではどんなに頑張って何十時間もかけたイラストでも、何の反応も得られないことがあります。インターネットや社会では、あなたの努力は評価されません。

イラストを投稿していると、何十時間かけたイラストより、10分で描いたイラストのほうが評判がよかった、ということがよくあります。あなたにこの経験があれば、複雑な気持ちが痛いほどわかると思います。

つまり、他者はイラストを見たとき、制作にかけた時間は評価しないということです。１００時間も1分も、イラストを見る人にとっては関係のないものなのです。



ジブリみたいとよく言われるイラスト

では一体、イラストの何を見て評価を決めているのでしょう。技術？ 色使い？ それとも、キャラクターが描いてあるかどうかでしょうか？

基本的にイラストで最も評価されるのは「共感」です。あなたが面白いと思ったこと、きれいだと思ったことをイラストで表現し、イラストを通してそれが他人に伝わって、面白さやきれいさに「私もきれいだと思う」「わかるわかる！ そうだよね！」「かわいいよね！」「これは面白い！」と共感してもらったときに評価されるのです。

イラストを見て共感するとはどういうことか

あなたが他人に絵を見せたとき「〜みたいだね」と言われたことはありませんか？ ちなみに私は昔から「ジブリみたい！」という感想を、耳にタコができるくらい

言われてきました。絵を描く人の中には、「～みたい」と言われることを嫌う人もいますが、そもそもどうして人はイラストを見て「～みたい」と感想を言うのでしょうか。

それは人間の基本的な性質に由来しています。人間はものを認識するとき、無意識に記憶を検索して近いものを探すのです。

このことは認知心理学という分野で「カテゴリー化」と呼ばれています。人間は、この能力を使って未知のものを記憶から解釈し、それがどんなものか、危険はないかを推測して生きているのです。

あなたの絵を見た人が言う「～みたい」という感想は、その人の記憶にあるものの中で、あなたの絵に一番近いものを検索し、思い出して言っただけなのです。本当に悪気はないのであまり怒らないでくださいね。

このように人間は人間本来の性質で、イラストを見たときに記憶を思い出します。自分が好きなもの、きれいと感じたもの、怖いと思ったものなど、あらゆるところから共通点を探します。そしてイラストの表現の中にその共通点を見つけたとき、人はそれを「好き

だ」「きれいだ」「怖い」などと思うのです。これがイラストを見て「共感」するということです。

どんなものに共感するか

共感は記憶や経験から呼び起こされるので、共感しやすい内容は人によって異なります。猫が好きな人は猫の絵に共感しやすいですし、犬が好きな人は犬の絵に共感しやすいというレベルの話なので、これを描けばみんなが絶対に共感すると言い切ることはできません。ですが、私たちは人間という共通の生き物ですから、人間に感情移入しやすいのです。なので、キャラクターが描いてある絵やストーリーを感じる絵に共感しやすい傾向があります。

さらに言うと、みんながほとんど共通の本能を持っています。身もふたもない言い方をすれば食欲や性欲など人間の本能に近いものは共感される確率が高いです。



二次創作は共感の塊

突然ですが「二次創作」をご存じでしょうか。簡単に言うと、既存の作品やキャラクターを自分なりに解釈して作品にすることです。自分が考えたオリジナルのキャラや世界観を作品にすることを「一次創作」、既にあるものをベースに作品を作ることを「二次創作」と言います。また二次創作のイラストのことをファンアートと呼ぶこともあります。ちなみに、私が絵を描き始めたのは、東方Ｐｒｏｊｅｃｔというゲームの二次創作からです。

二次創作が評価されやすいのはなぜか

二次創作で人気がある人が、一次創作、つまり自分のオリジナルの作品を作ってみたら評価がまるでされなかった、という悲劇が起こることがあります。

この悲劇に「既に人気のある作品の力を借りていただけだったからだ」と言う人もいます。これは残酷ですが、間違ってはいません。もうちょっと噛み砕くと、評価がされなかった原因は「共感させる要素が足りなかったこと」にあります。



東方Projectの二次創作イラスト（©上海アリス幻樂団）

既に人気のある作品は、共感の塊です。一体何に共感するか、それは「作品が好き！」「このキャラクターが好き」という感情です。自分の好きな作品の二次創作をするのは、好き！という気持ちを爆発させることに近いです。

あなたがキャラクターに対して、好き！かわいい！きっとこんなシチュエーションが似合う！と自然に考えて描いたことに、他者も「わかる！このキャラ好き、かわいいよね！」と共感してくれるから他者から評価されるのです。

二次創作の場合、イラストを描く側の人間も、見る側の人間も、両者ともに元になっている作品が好きなので、共感ポイントが多くヒットし、より一層評価されやすいのです。これが二次創作が評価されやすいからくりです。

共感ポイントはテーマからうまれる

二次創作では、そもそもキャラや世界観が好きなので、好き！　かわいい！　かっこいい！　という気持ちが最初からあります。こういった感情に共感させるポイントを本書では「共感ポイント」と呼びます。

二次創作では共感ポイントが明確に、自然に設定されています。それに対して一次創作では、そもそもどこが好きなのか、かわいいのか、きれいなのか、共感ポイントを一つ一つ自分で作る必要があるのです。

共感ポイントはテーマから作る

「共感ポイント」がしっかりと設定されて、見ると思わずきれい！　とか、かわいい！と共感してしまう作品には、明確な「テーマ」があることが多いです。

絵のテーマというと何か社会的なメッセージというイメージがあるかもしれませんが、そういうわけではありません。「この女の子をかわいく見せたい」「この男の子はかっこよ

く見せたい」「この食べ物は美味しそうに見せたい」というようなありふれたものです。テーマとは、自分が伝えたいことや相手に共感してほしいこと、つまり共感ポイントを言葉にしたものなのです。

テーマは文字にしておくとよい

先ほど私はとても残酷な話をしました。何十時間もかけたイラストより、10分で描いたイラストのほうが評判がよいことがあるという話です。実は、絵にかけた時間がマイナスに働くことがあるのです。10分で描くというと簡単に感じるかもしれませんが「10分でテーマを伝えようと全力で描く」とも言えるのです。思いついた面白いネタ絵をさっと描いて投稿したら、ものすごく評価された！というのは、ネタを全力で伝えようと意識する、つまりテーマを明確に表現しようとした結果なのです。他者はそのわかりやすいネタに共感し、たくさん評価してくれたのです。

逆に何十時間もかけて描いた絵が評価されないというのは、描いてる途中で本来自分が伝えたかったテーマを忘れてしまったり、伝えたいことが変わったりして、テーマを見

失ってしまうからです。短時間で描いたものが評価され、長時間かけたものが評価されない理由は「テーマの明確性」にあります。

では長時間絵を描く中で、テーマがぶれないようにするにはどうすればいいのでしょう？　最も手軽な方法は、テーマをあらかじめ文字として書いておき、絵を描きながら見える位置に貼り付けて、常に意識し続けることです。



勘違いしないでほしいのは、短時間で描け！とは言っていない点です。しっかりとテーマを伝える技術を磨くためには、何十時間も描くことが大切です。絵にかけた時間の分だけ、あなたは技術を蓄え、その技術を使ってテーマをより的確に伝えられるようになります。

テーマは短文で考える

これまで説明したように二次創作ではテーマ（共感ポイント）は意識して決めなくても自然に設定されます。それに対して、一次創作はテーマを自分で考える必要があるのです。

本書が定義する上手い絵の条件の二つ目は「伝えたいことが伝わる絵」です。この「伝えたいこと」こそが絵のテーマです。ですから「テーマが設定されていて、そのテーマが見た人に伝わって共感される絵」が本書が定義する上手い絵なのです。

実は、色の塗り方とかソフトやツールの使い方などの技術なんて目じゃないほどに「テーマを作って絵で表現する」ところでつまずいてしまう人のほうが多いのです。イラストの技術はすべて「テーマをより明確に」伝えるためにあります。どんなに絵をきれいに描けても、どんなにソフトの扱いに優れていても、何を伝えたいか、どこに共感してほしいかがあやふやでは、何一つ相手に伝わりません。「きれいな絵だな～」と思われるだけです。例えると、おしゃべりで友達を笑わせようとしているのに話のテクニックだけを

磨いて、肝心の「笑えるネタ」を全く考えないようなものです。どんなに話が上手くても、面白いネタがなければ話が上手いだけになってしまうのです。

テーマは短くまとめる

テーマを考えるときは短めの文章としてまとめるのがコツです。なぜなら伝えたいことが多すぎると、一番伝えたいことが何だかわからなくなってしまうからです。

伝えたいことが多すぎる絵というのは、例えるとあなたが友達とおしゃべりするときに一度にいろいろなことを話そうとするようなものです。家族のこと、好きなアニメのこと、飼っているペットのことなど、自分の伝えたいことを一度に伝えようとごちゃまぜにしゃべったら、相手は「何言ってんだ、こいつ…？」と思ってしまうでしょう。

テーマ全体はシンプルな短文にまとめると共感ポイントが明確になり、イラストとして表現しやすくなります。

テーマの短文に必要な要素

テーマを考えるときは、描きたい対象によって次の三つを考えて短文を作ります。

- キャラクターや人物の絵の場合……「誰が」「何をしているか」「見た人にどう共感してほしいか」
- 風景や静物の場合……「何が」「どうなっているか」「見た人にどう共感してほしいか」

最も大事なのは「見た人にどう共感してほしいか」、つまり共感ポイントです。

例えば「東京が」「滅んで廃墟(はいきょ)になっている」まで考えたとしても、共感ポイントが「寂しい、不気味と感じてほしい」なのか、それとも「廃墟は美しい、自然は雄大と感じてほしい」なのかでは、場所は同じでも表現が全く違ったものになります。

私なら寂しさや不気味さを伝えるために色あせた雰囲気にしたり、折り重なるようになった人の骨などを描くかもしれません。逆に廃墟の美しさや自然を感じてほしいのであれば、緑は鮮やかに、ビルにツタや巨木を絡ませてみたり、美しい滝がビルから流れ落ちているような表現にするかもしれません。このように描く対象は同じでも、共感ポイント次第で絵は大きく変わるのです。

コラム

「共感＝評価」に依存する怖さ

ここまで評価されるには共感が大切と語ってきましたが、実は共感＝評価って考え方はとっても怖いんですよ。なぜかというと共感というのは、見る側の気持ちや精神状態に依存するからです。

例えばあなたが、いつもカップルがいちゃいちゃするイラストを描いていたとしましょう。あなたのファンであるAさんは、いつも共感して評価してくれます。しかし、ある日Aさんは大好きな恋人と別れてしまって、恋愛が嫌いになってしまいました。同時に、あなたの絵にも共感できなくなって、あなたのファンをやめてしまいました。あなたに一切の責任はないし、技術も変化していませんが、評価されなくなりました。

こういったことはそれなりに起こります。確かに他人に評価されることはうれしいものです。とても気持ちいいです。でも、「共感」が軸になっている評価は、自分ではどうやってもコントロールできない面があります。SNSでは特に数字で評価が見えるので、数字に依存しがちになります。依存した状態で、さっきの例みたいなことが起きると、心に傷を負ってしまうこともありますし、実際に深く傷ついてしまい、創作ができなく

なった人もいます。

創作をする人の中には、自己肯定感が低く他人に認められたい気持ちが強い人も少なくないです。私も自己肯定感が低めな自覚があります。なので、他者からの評価だけではなく、絵を描いた！　完成させた！　という満足感を大切にしています。やり終わったら何か美味しいものを食べて自分にご褒美をあげるなど、評価以外の点で自分を褒めるように意識してみるとよいですよ。

大事なのは、他人からの反応は大切にしつつも「共感も評価も自分ではどうしようもないもの」と常に一歩引いて見ることです。



テーママップでテーマを設定する

テーマの短文が上手く作れないときや、テーマを絵で表現するイメージがつかめないときに使える手法を紹介します。本書では「テーママップ」「イメージマップ」と呼びます。共感ポイントが上手く設定できないときや、どういったシチュエーションを描けばいいか思い浮かばないときに有効です。逆に言えばパッと描きたいイメージがひらめいたり、伝えたいことが明確なときは使わなくても大丈夫です。

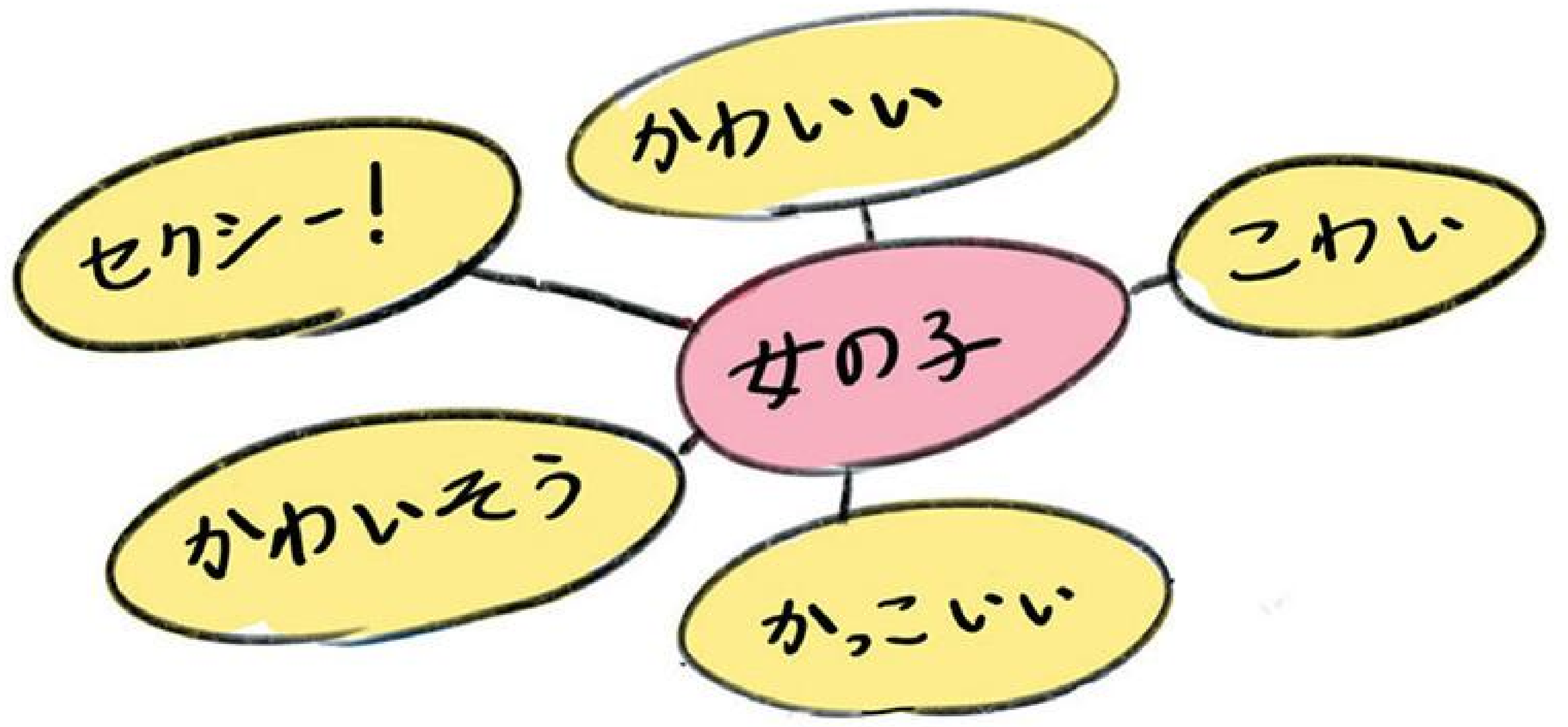
まずは「テーママップ」を使ってイラストのテーマをどうやって設定するかを解説します。

図Aの「テーマ表」を見てください。先ほど、テーマを短文で作るときはキャラクターや人物の絵の場合「誰が」「何をしているか」「見た人にどう共感してほしいか」、風景や静物の場合「何が」「どうなっているか」「見た人にどう共感してほしいか」を考えるとよいと紹介しましたが、それを表にしたものです。

例えば、「女の子」は描きたいけど、「何をしているか」「見た人にどう共感してほしいか」までは決まっていない場合は、このように「女の子」とだけ書きます。

誰が 何が	女の子
何をしているか どうなっているか	
見た人にどう共感してほしいか 「共感ポイント」	

図A　「誰が」だけ決まっているテーマ表



図B　女の子のテーママップ

さて、ここからがテーママップの本領発揮です。

まずは真ん中に女の子と書いて、そこから思いつく限り「女の子を見た人にどう思ってほしいか」を書いていきます。「かわいい」「かっこいい」「こわい」「かわいそう」「セクシー！」などが思いついたら、それらをすべて書き出します（図B）。

実際に思いつく共感ポイントを書いてみると、あなたはどんな「女の子」を表現したいのか少し見えてく

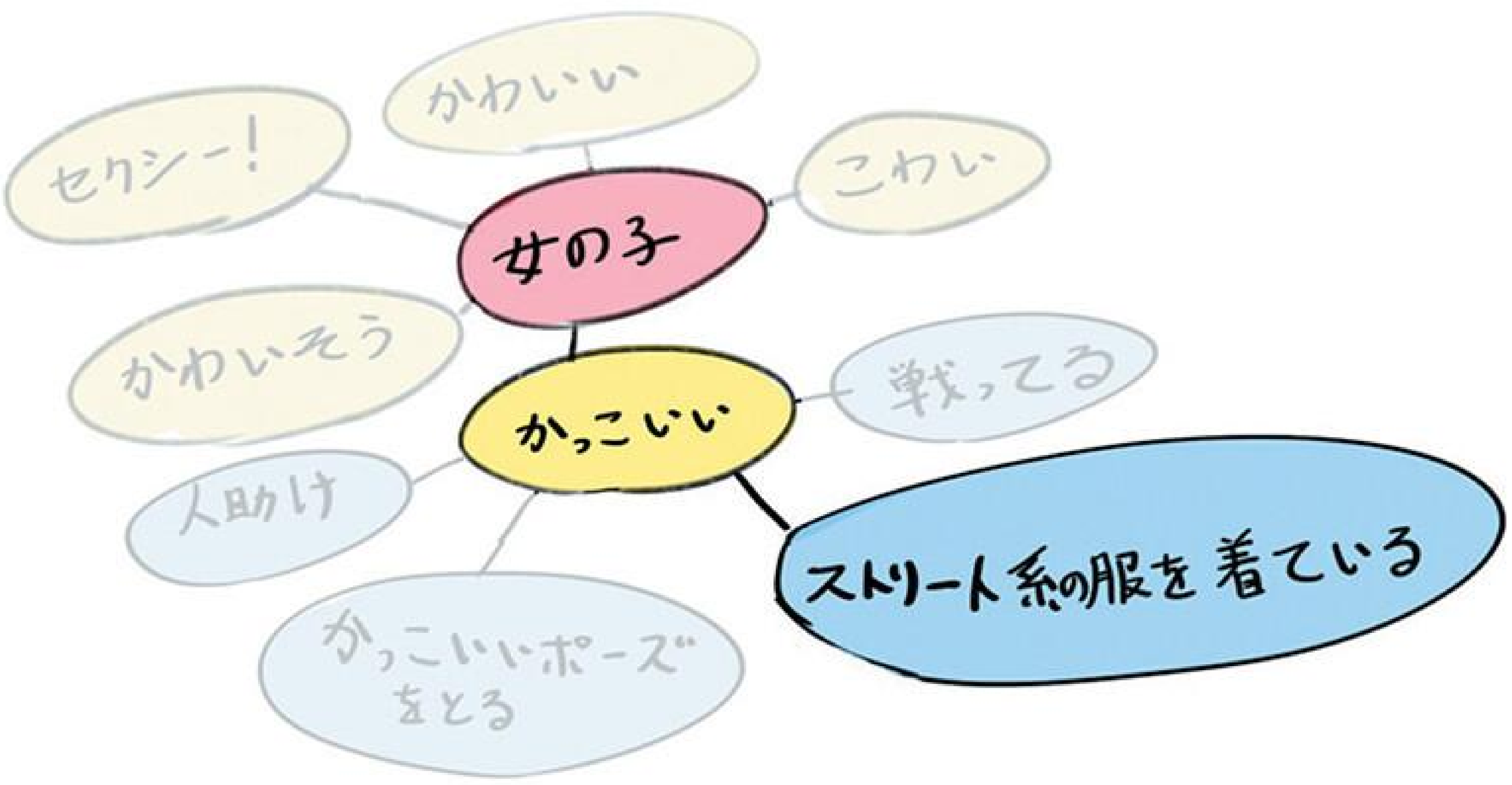
ると思います。その中から一つを選択します。今回は「かっこいい」にしました。

次は「何をしていたら」かっこいいかを書き出します。図Cのように「戦ってる」「ストリート系の服を着ている」「かっこいいポーズをとる」「人助け」と思いついたので、今回はこの中から「ストリート系の服を着ている」を選んだとしましょう。これで先ほどのテーマ表をすべて埋められます（図D）。

「女の子がストリート系の服を着ている、かっこいい」というテーマの短文ができました。

テーママップの利点は、実際に単語で描きたいものや伝えたいことを書き出すことで、テーマの短文に手早くまとめることができることです。

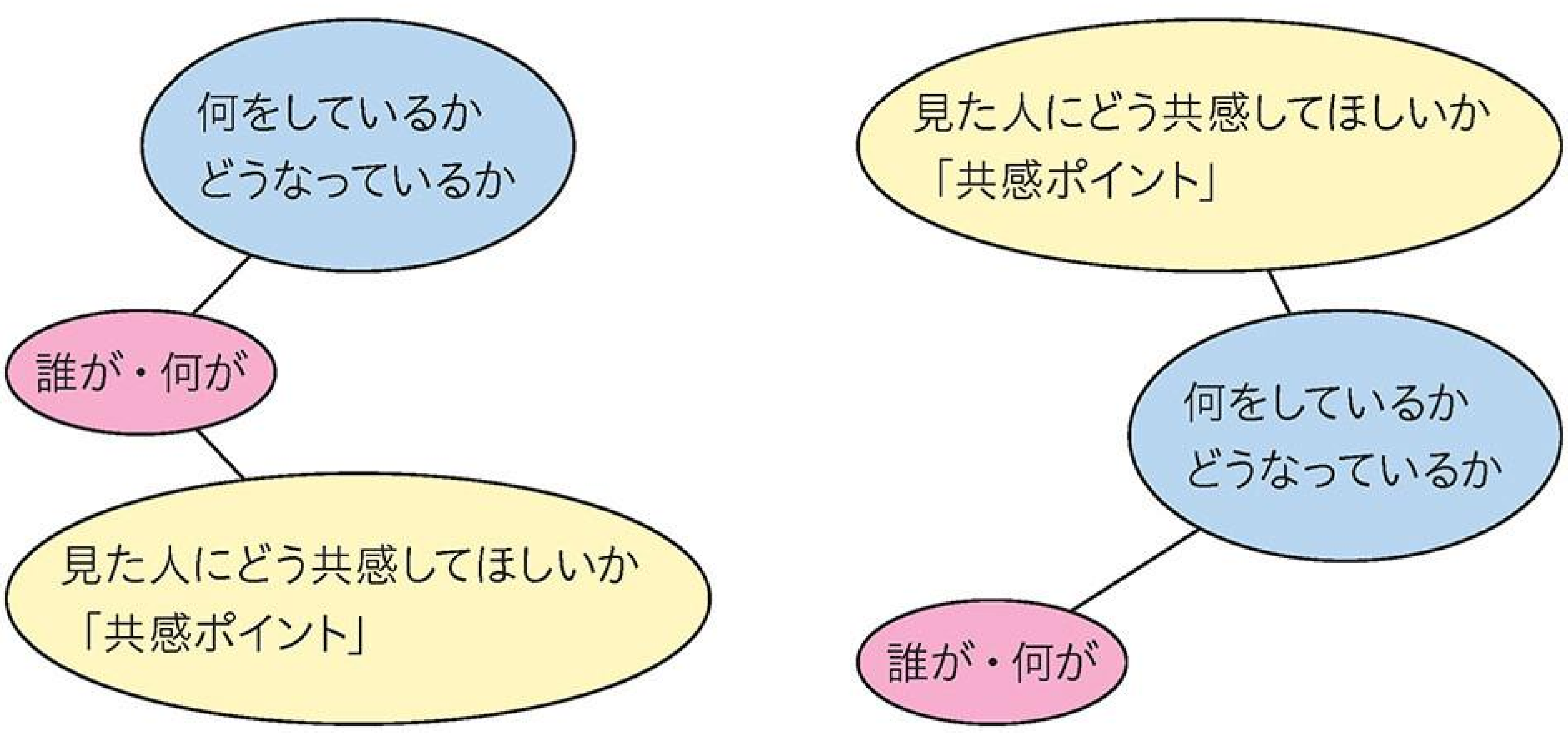
また、「誰が」「何をしているか」「共感ポイント」のうちの一つが決まっていれば、図Eのようにそれを残りの要素を連想するきっかけにして思考を整理できるのも便利なポイントです。



図C　「何をしていたら」かっこいいかを考える

誰が 何が	女の子
何をしているか どうなっているか	ストリート系の服を着ている
見た人にどう共感してほしいか 「共感ポイント」	かっこいい

図D　すべて決まったテーマ表



図E　三つの要素の一つをきっかけに連想する

イメージマップでテーマをイラストに変換する

ここからは「イメージマップ」を使ってテーマをいかにして絵に表現するか、を解説します。テーママップの例で設定した「女の子がストリート系の服を着ている、かっこいい」というテーマの短文を使って考えてみましょう。

「かっこいい女の子」のイメージマップ

イメージマップは連想ゲームのようなものです。テーマにある単語を中心にして、そこから連想するもの、関連するものを無制限に書き出します。

ここではまず「かっこいい女の子」と中心に書き、そこから「どんな女の子がかっこいいか」を書いていきます（図A）。私はまず「ピアス」「ミリタリー」「ショートヘア」と書いて、そういえば「ストレートロングヘア」もかっこいいなぁと思って後から追加しました。「ショートヘア」からは、「ボーイッシュ」というイメージを思いつき、ボーイッシュから短パン、ホットパンツと発想をつなげていきました。

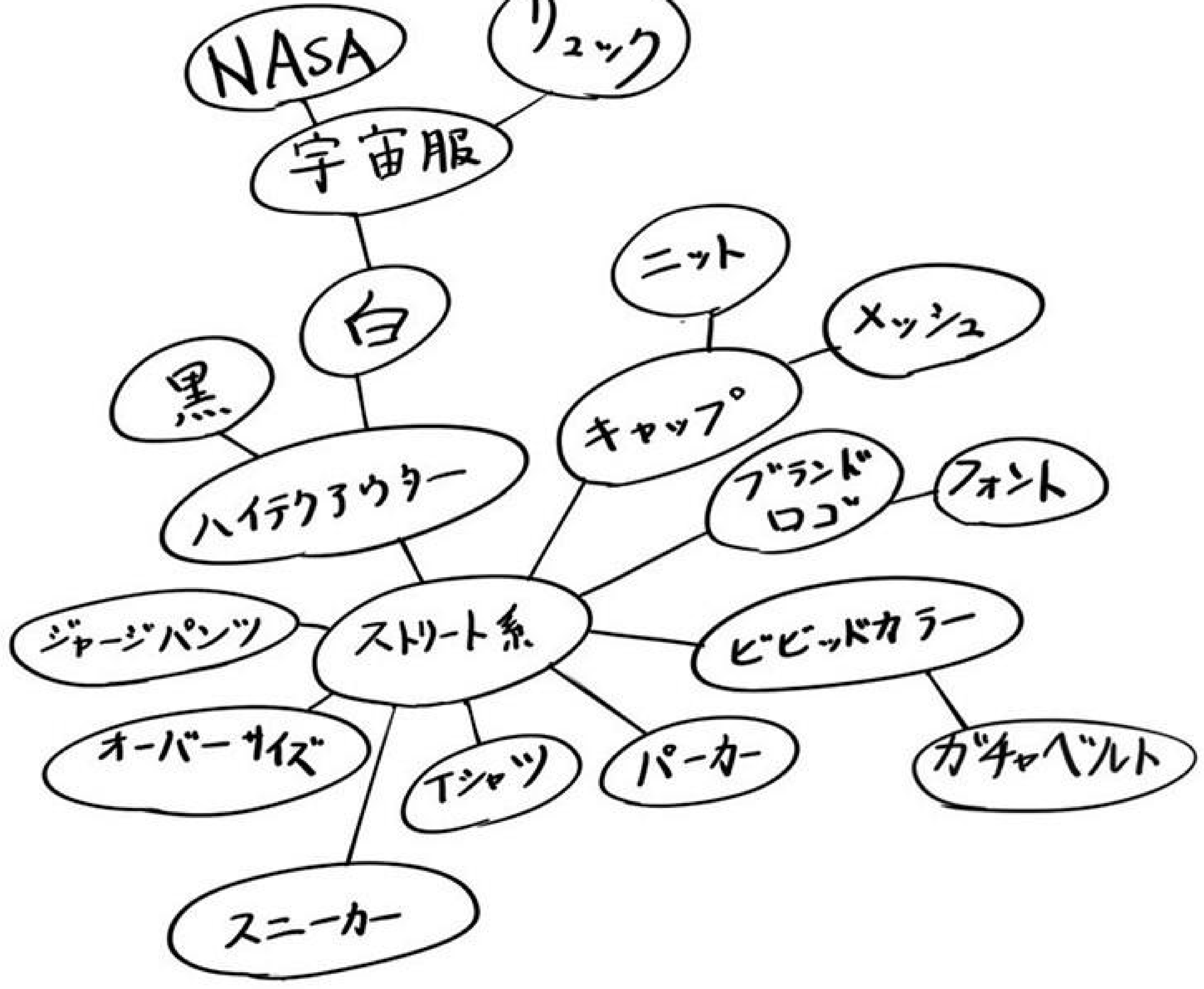


図A　かっこいい女の子のイメージマップ

吹き出しをつなげるような書き方はテーママップと同じですが、テーママップのように「何をしていたらかっこいいか?」など書く内容を限定せず、自分がかっこいいと連想できるものをすべて書きます。単語を書きながら関連していくものを派生させ、つなげていくことで発想を膨らませていくのです。

「ストリート系」のイメージマップ

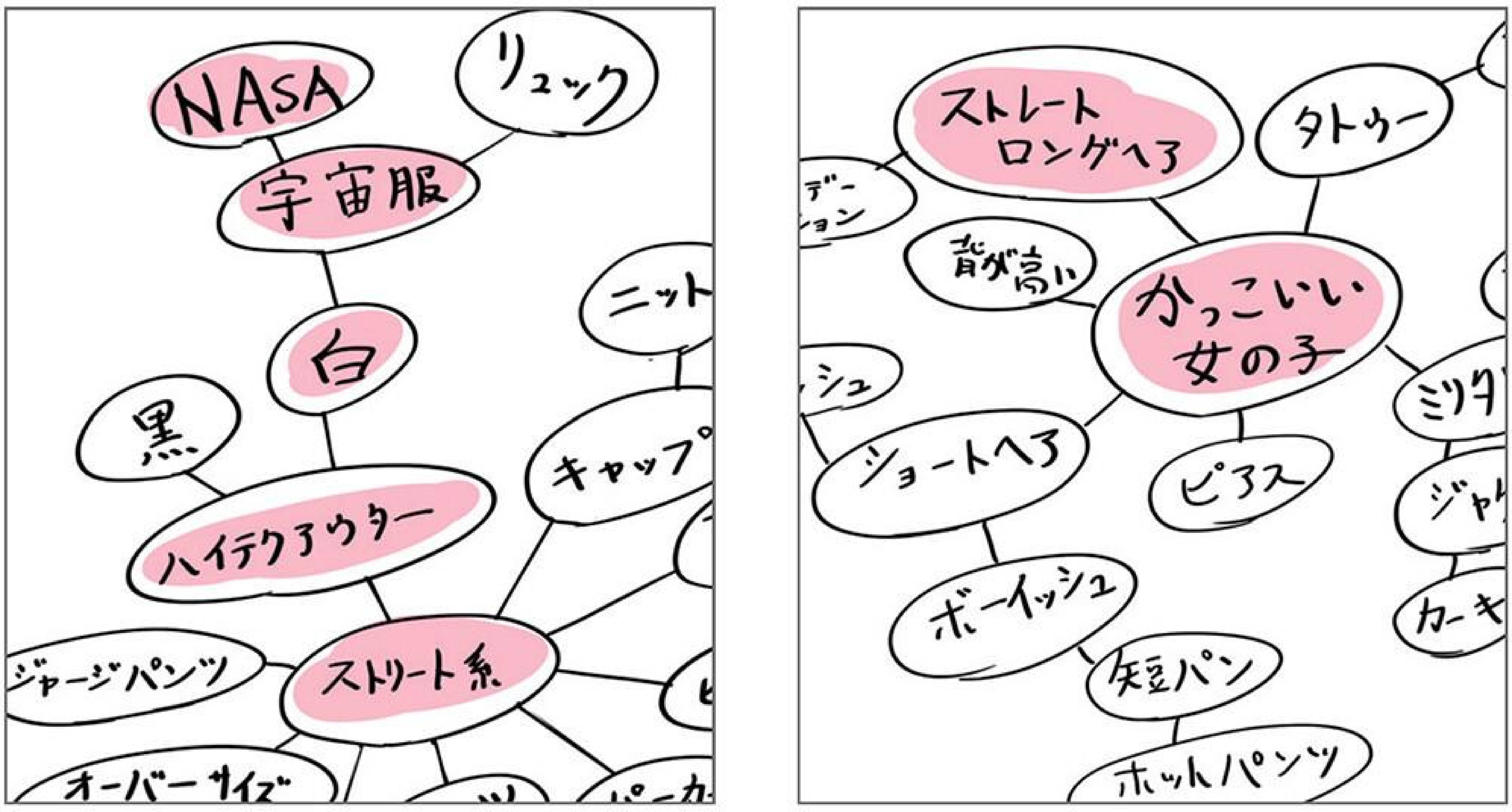
今度は「ストリート系」から思いつく単語を書き出します。思いつくとは言っても、自分の記憶には限界があるので、Google画像検索などで「ストリート　ファッション」などと検索し、出てきた画像を参考にしながら単語を書いていきます（次ページ図B）。ストリートファッションではワンポイントで目立つ服やカラーを取り入れることが多いです。



図B　ストリート系のイメージマップ

私はまず「ハイテクアウター」と派生させ、次に「ハイテクアウター」とはどんなものなのか画像検索しました。その中でも白と黒のカラーが特に印象に残ったので「白」「黒」と書き、白でハイテクと言えば「宇宙服」もあるじゃん！と思いつき、そこから「ＮＡＳＡ」、宇宙服の背中の四角いパックが人気ブランドの箱型リュックに似ているなと思い「リュック」と書きました。

イメージマップのすごいところは、画像検索で資料を見つつ、単語を連想してつなげて書いていく作業で「描きたいものの具体的なイメージが自然と固まっていく」ところです。



図C　二つのイメージマップから要素を選ぶ

イメージマップをイラストに変換する

「かっこいい女の子」と「ストリート系」のイメージマップを両方見ながら、イラストを描き始めます。イメージマップを作りながら画像検索で資料を見た直後なので、かなりイメージしやすいはずです。

女の子といえばまず特徴的なのは髪形です。髪形はショートにするか、ロングにするかから選んでみます。私はストリート系の服は主張が強いのでロングにしようと思い「ストレートロングヘア」を選択し、服は「NASA」の「宇宙服」をモデルにした「白」「ハイテクアウター」にしました（図C）。「リュック」も同様です。なぜNASAにしたかって？ 私の趣味です。



図D　「かっこいい女の子」のラフイラスト

さて、白いアウターが最も目立つ絵にしたいので、背景は暗めにしようと思い、宇宙にしちゃおうかな？　と考えましたが、ストリートファッションは現実の街にあってこそだろうと考え直し、夜明け近くの深い青い空と、ビルのシルエットの背景に、宇宙っぽさを出すため流星を一筋流します。パンツは白いアウターが映えるように黒い「ジャージパンツ」、それだけだとオシャレ感が弱く感じたので「ビビッドカラー」の「ガチャベルト」、髪の毛は暗めの色にしたので、キャラクターのシルエットが見やすいように「白いニットキャップ」を描きました。図Dのラフイラストはイメージマップの単語を組み合わせなが

ら、1時間くらいで描いています。

イメージマップの強みは検索との親和性

イメージマップは、テーマから単語を抽出し、連想ゲームの要領で関連していたり、似ている単語を書き出していく技術です。実はイメージマップの最大の強みは「単語」を書き出すことで、その単語を「検索」で調べられるところです。なぜかというと、今はGoogle検索、画像検索などを使って物事を調べたり、写真や資料を集めることが手軽にできるようになりましたが、「検索するためには単語が必要」だからです。

現代ではキーとなる単語を知っているか、それを調べられるかで得られる情報が全く異なります。単語を知らないと、そもそも調べられないのです。イメージマップでは自然と単語を書き出す必要があるので、検索エンジンとの相性が抜群なのです。

自分のぼんやりとした単語からイメージマップを作りつつ、検索エンジンで単語を検索して情報や資料を集め、情報から得た単語をイメージマップに反映させてさらに発想を膨らませる。このプロセスが自然とできるのがイメージマップです。また、調べる過程で資

料写真もたくさん見るので、頭の中でこれからどんなイラストを描こうかと考えるとき、かなりイメージが構築しやすくなります。

メモ

英語でも検索する

英語で検索すると、日本語で検索したときには見られなかった写真資料が出てくることがあります。めんどくさがらずに、英語でも検索する癖をつけましょう。

第7章

構図の決め方
——伝えたいことが伝わる絵②

伝えたいことを伝えるためにどうやって構図を使うか、
構図の基本から応用例までを実例を交えて紹介します。

構図とは、テーマを伝えるための手段

まずは考え方を変えましょう。

「構図とは、テーマを伝えるための手段である」

このことをまず心に刻み込んでください。

構図を工夫してイラストに独自性や変化を出そうとする人は多いと思います。しかし構図というのは手段であって目的ではありません。目的は「テーマをより効果的に伝える」ことです。テーマを伝えるために、「伝えたいことが伝わる絵」にするために「構図」という手段を使うと考えていきましょう。

構図には安定しやすいお約束や、視線誘導のテクニックなど技術的な話がいくつかあります。本書でもこれから紹介していきますが、どんなに技術的に優れた構図でも、誰も見

たことがない構図でも、テーマを伝えようとしていないイラストは「構図がいいな〜」で終わってしまいます。

デッサンで目の前にあるものを描く、という練習に慣れている人ほどご注意ください。デッサンでは目の前のものを美しく画面に収めることを構図だと考えることが多いですが、イラストでは「テーマを伝えるために構図を考える」のが大切です。

前章でテーマの重要性や、イメージマップを使ってキーワードを考える方法は説明しました。イメージマップはテーマから発想した要素を具体的な単語にしたものです。ものすごく簡単に言ってしまえば、イメージマップで出したキーワードをパズルのように組み合わせて1枚のイラストに落とし込むという作業が「構図」です。構図のテクニックとはパズルを解きやすくするための技術なのです。

では、ここからは構図というパズルを解きやすくするためのヒントを紹介していきましょう。

キャンバスは縦長か？ 横長か？

正方形のキャンバスにイラストを描くということはあまりありません。絵画や本も、スマートフォンやテレビの画面も、ほとんどが長方形です。そのため特に理由がなければ縦長か、横長のどちらかのキャンバスにします。

縦に長い画面は人物主体

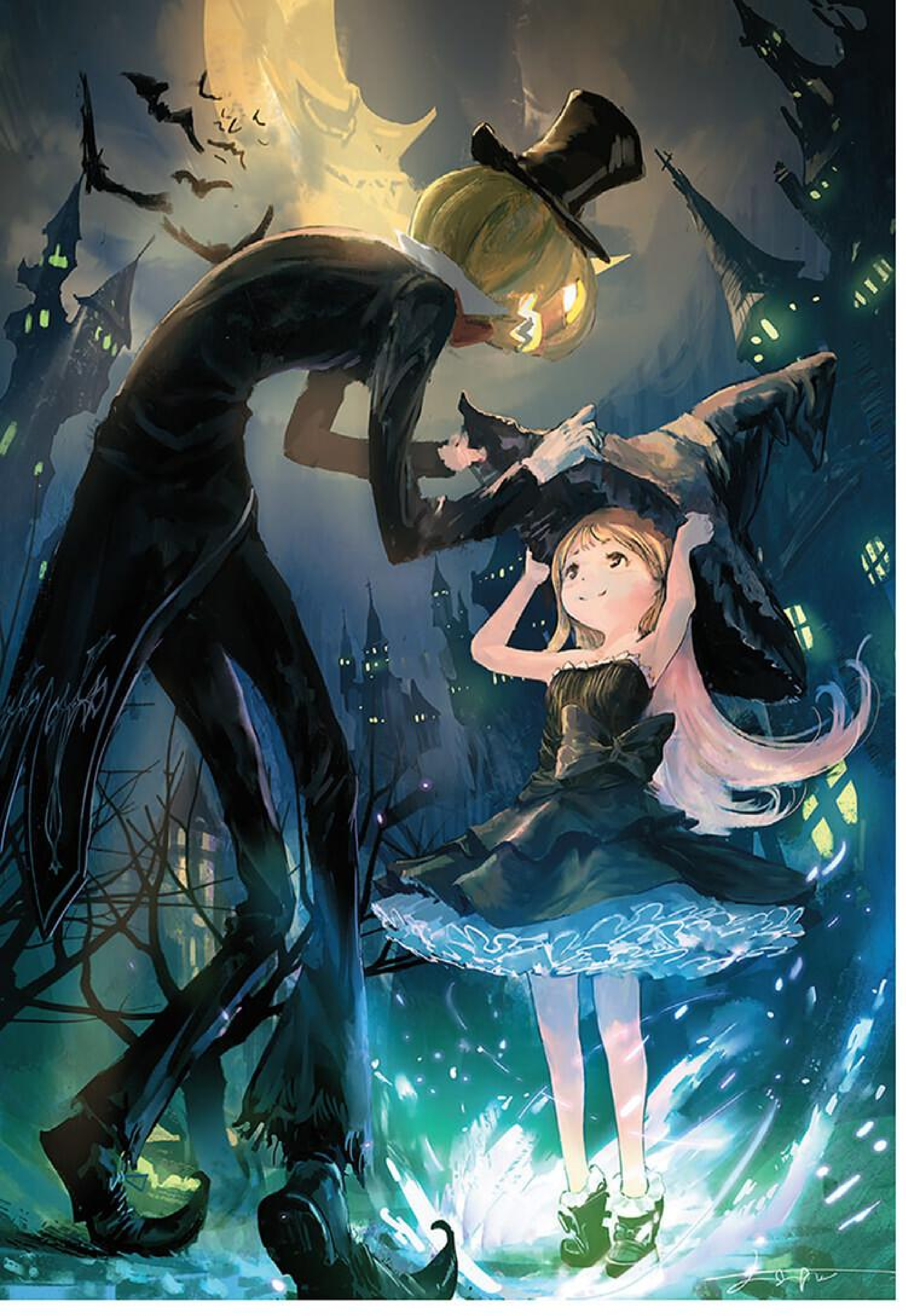
人間は縦に長い生き物ですから、人物を主題にした場合は縦長の画面にすることが多いです。また、人物が主題でなくても大きなビルや大樹など背が高いモチーフが主題であれば縦長にすることがよくあります。

横に長い画面は風景主体

自然や街は全体的に横に広がるので、風景が主題の場合は横長の画面を選択することが多いです。さらに、横長の画面は映画やアニメのワンシーンのようにも見えるため、臨場

感や映画っぽさの演出に適しています。人物が主題であっても、人物と世界観の両方を見せたい場合には、横長の画面を使うのもよいでしょう。

だいたいこのような判断基準で、描きたいイラストのテーマに合わせて画面の形を選びましょう。



人物を主題にした縦に長い画面

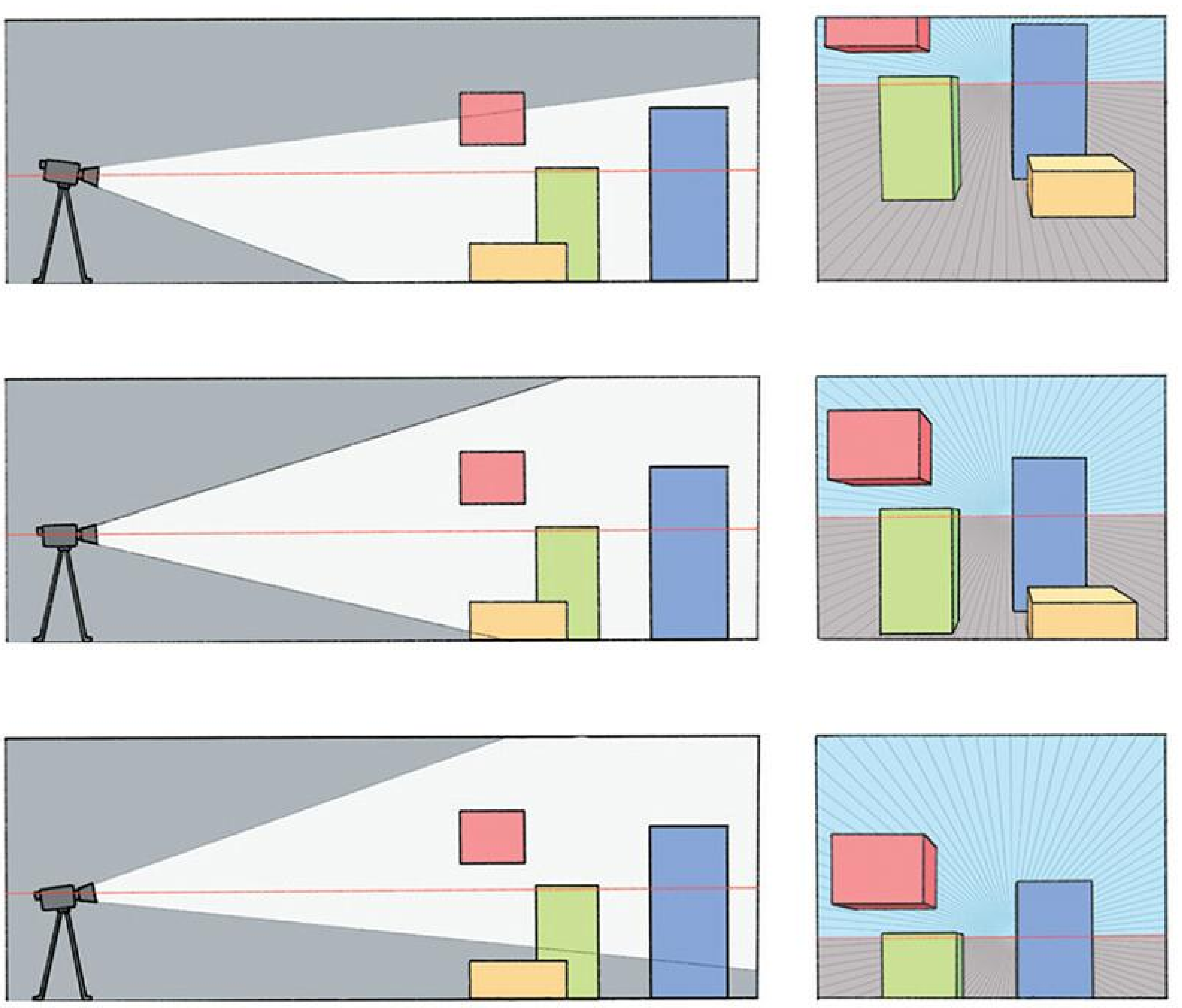
風景を主題にした横に長い画面



上から撮るか？下から撮るか？

上から下にカメラを向けて撮影するような構図を「フカン」、下から上にカメラを向けて撮影するような構図を「アオリ」と言います。さらにカメラを上にも下にも向けず、まっすぐ水平に撮影するような構図を本書では「目高（めだか）」と呼びます。カメラの角度によって、見え方が大きく変わるのです。

ここからはフカン、アオリ、目高、それぞれのカメラアングルの特徴と、どんなときにそのアングルを使うかを紹介します。



フカン

目高

アオリ

フカンは地形、または動きの強調

フカンは上から下にカメラを向けた構図のため、横長の画面では地面が大きく表現されます。しかし、よほど特殊でない限り地面をイラストとして描くことはあまりないので、空から見下ろした地形や町並み、部屋の内観などを表現する場合に使われます。

人物をフカンで描くとカメラと顔が近くなりつつ全身が映るので、表情を強調しながら臨場感を出したり、動きを強調したいときに便利です。

さらに人物の場合、パースの影響で顔の下部が小さくなるので、華奢（きゃしゃ）でかわいい女の子を描きやすいという効果もあります。自撮り写真でもよく使われているカメラアングルですね！



空から見下ろす



臨場感を出す



セクシーに見せる



空を目立たせる

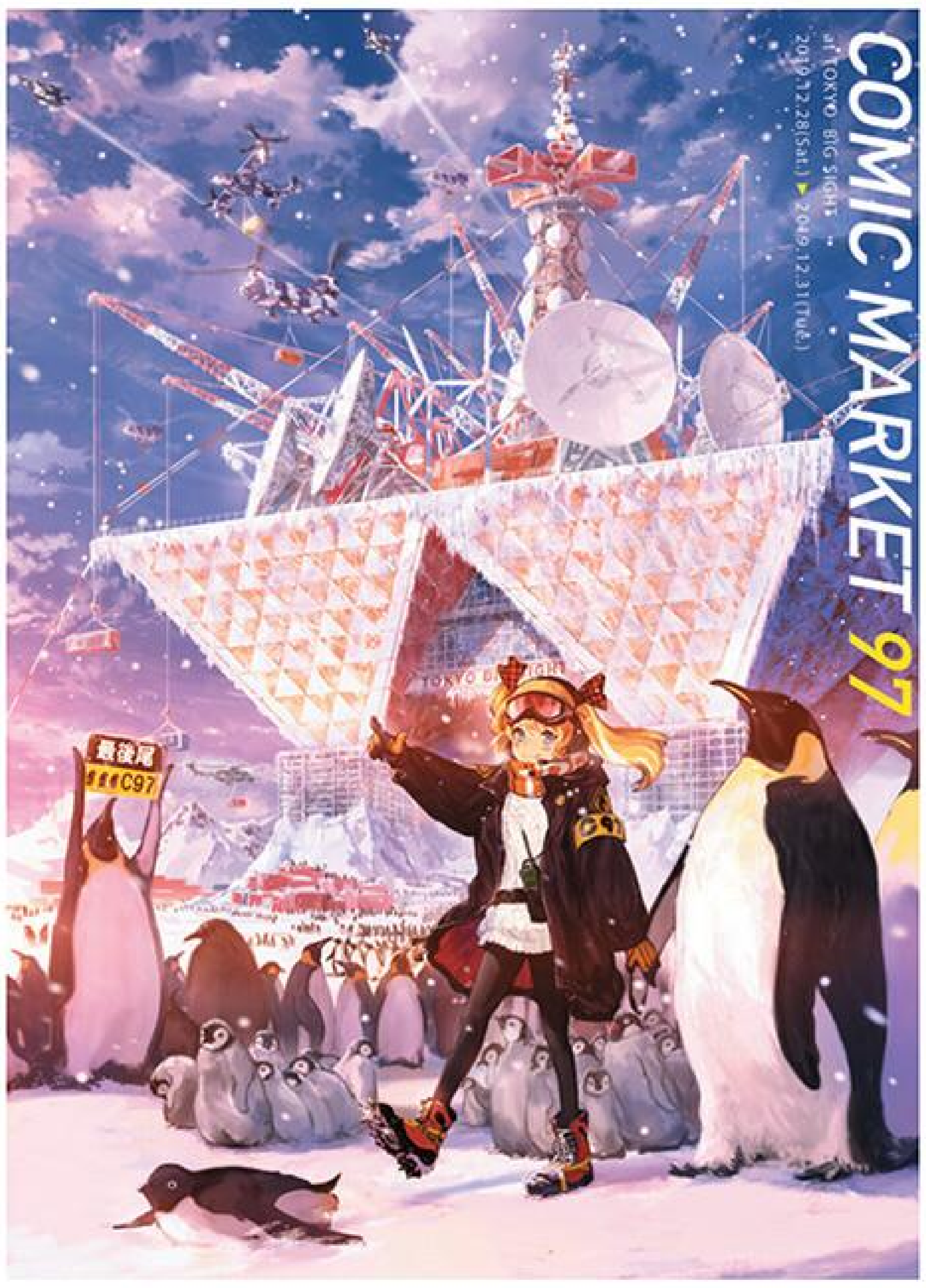
アオリは空、またはセクシーさや威圧感

アオリは下から上にカメラを向けた構図のため、横長の画面では空が大きく表現されます。風景では空、雲、星空などが主題のときによく横長のアオリ構図にします。

人物をアオリで表現すると、低い位置からカメラが迫っているように見え、臨場感が強調されます。セクシーに見せたいイラストによく使われます。

その他にも建物の大きさや高さを強調したり、威圧感を伝えたいシーンなどの表現でも使われます。

カメラアングルが思いつかないときは、好きな漫画やアニメ、映画、ゲームなど様々なコンテンツから自分の表現したいテーマに似たものを探してみましょう。例えば、これから描くイラストがキャラクターの威圧感を伝えたいのであれば、あの漫画のあのシーンは威圧感が



安定感を出す



描きやすい構図

あったなぁと実際に漫画を見ながらカメラアングルを参考にしてみるとよいです。

目高は安定感と描きやすさ

アオリやフカンのようにカメラに角度をつけず、カメラの高さが人の目の高さあたりになる構図を本書では「目高」と呼びます。目高はイラストで最も多用される構図です。人物や風景などどんなものが主題でも使える万能性と安定感が特徴です。

イラストが上手くなりたい！　と向上心を持つ人は高い技術を求めてアオリやフカンなどの構図にすることが多いのですが、目高のイラストはカメラアングルに変化がない分、魅力的に描くには高い描写力が求められます。まずは基本である目高の構図で魅力的に描けるように意識するとよいでしょう。

パースは奥行きを描きやすくする道具である

アオリやフカンなどのカメラアングルをどういったときに使うか解説しましたが、実際に描こうとすると「パース」という技術をある程度理解する必要があります。ここからは少しだけパースのお話をしましょう。

パースとは何か

パースとは、英語のパースペクティブ（Perspective）の略で、日本語で「透視図法」と呼びます。一般的に、イラストでは「一点透視図法」「二点透視図法」「三点透視図法」という三つの透視図法を使います。これら三つをまとめて「パース」と呼びます。

図Aと図Bを見てください。図Bは「一点透視図法」という最も基本的なパースの線を描いただけのイラストです。図Bを見たあなたは図Aを見たときより画面の奥に吸い込まれるような感じがしたと思います。これがイラストにおけるパースの一番重要な使い方で

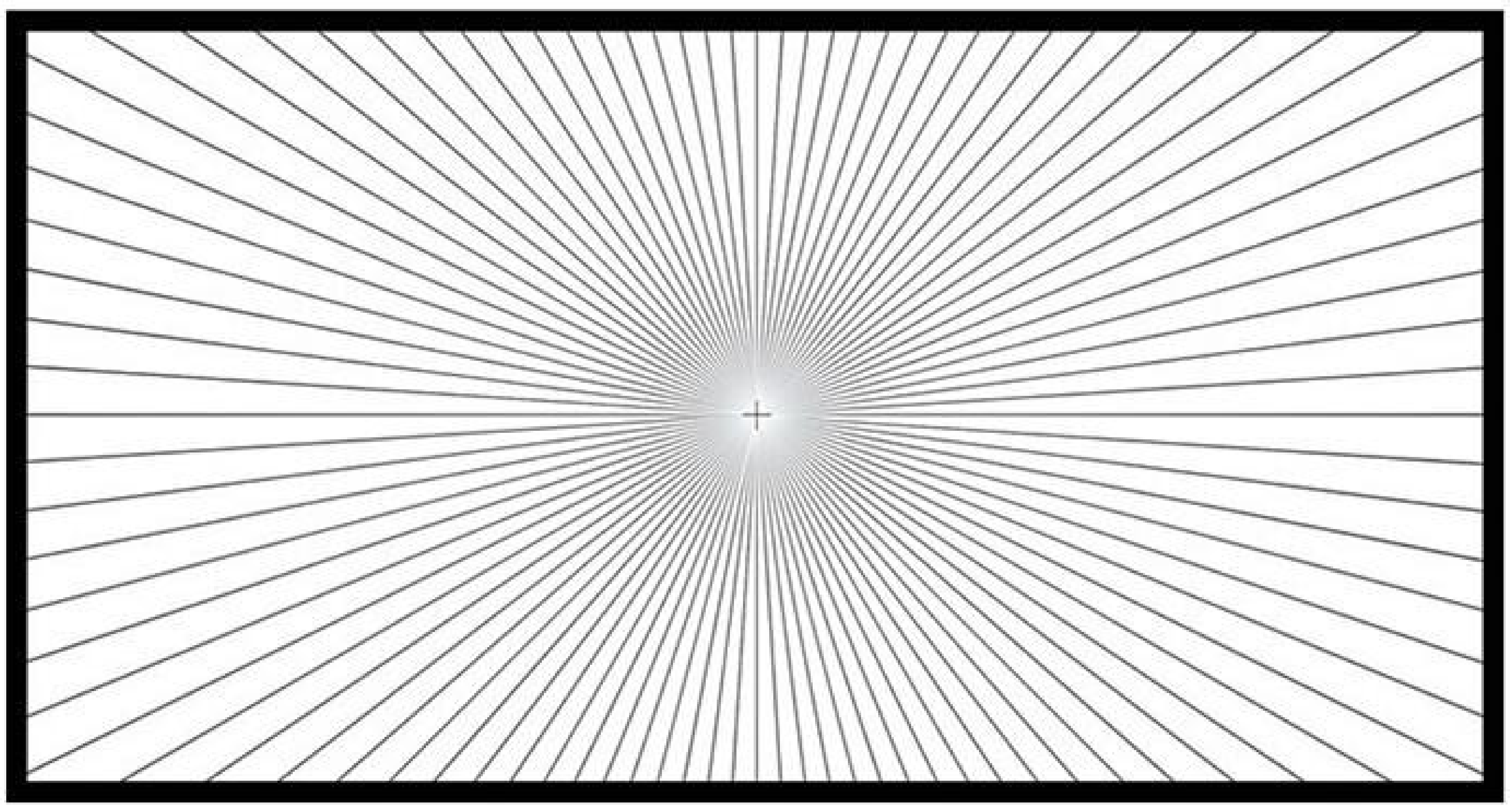
す。パースを使うと、図Bのように奥行きが感覚的につかみやすくなるのです。

魅力的なイラストは、イラストの中に別の世界が広がっているような奥行きを感じさせますが、奥行きを感じさせるイラストを描くためには、まずは自分が奥行きをイメージする必要があります。パースを補助として使うと絵の中に広がる空間をイメージしやすく、描きやすくなるのです。

イラストに挑戦する多くの人が、パースは難しい……何がなんだかわからない！と苦手に思いがちですが、そういう人はパースを誤解しています。パースは、イラストを支配する法則でも、小難しい理論でもありません。イラストを描きやすくするための便利な道具と考えましょう。



図A　何もない空間



図B　一点透視図法のパース線

パースの三つの基本用語

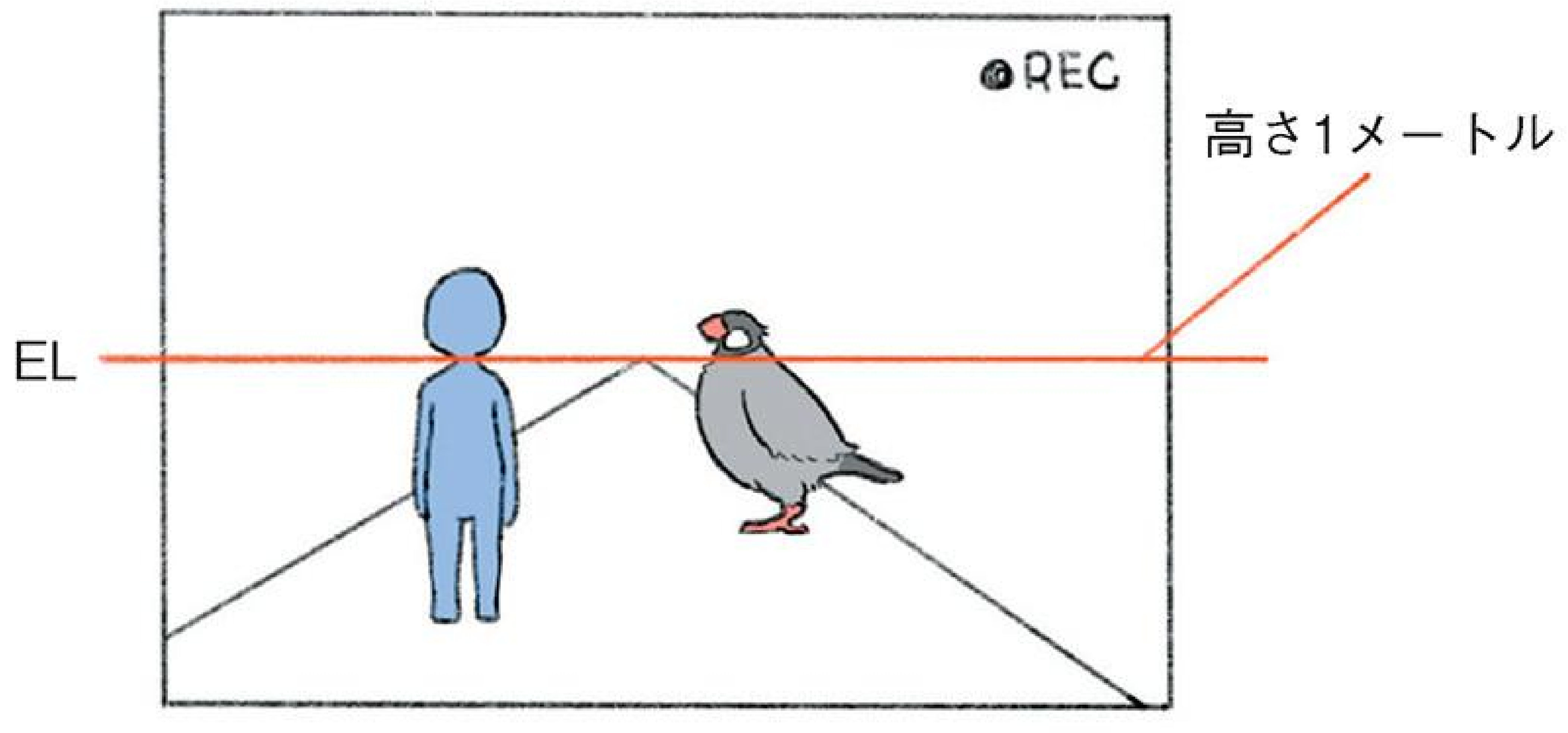
パースで使われる三つの用語の意味と使い方を順番に解説していきます。

1 アイレベル（EL）
2 消失点（VP）
3 パースグリッド

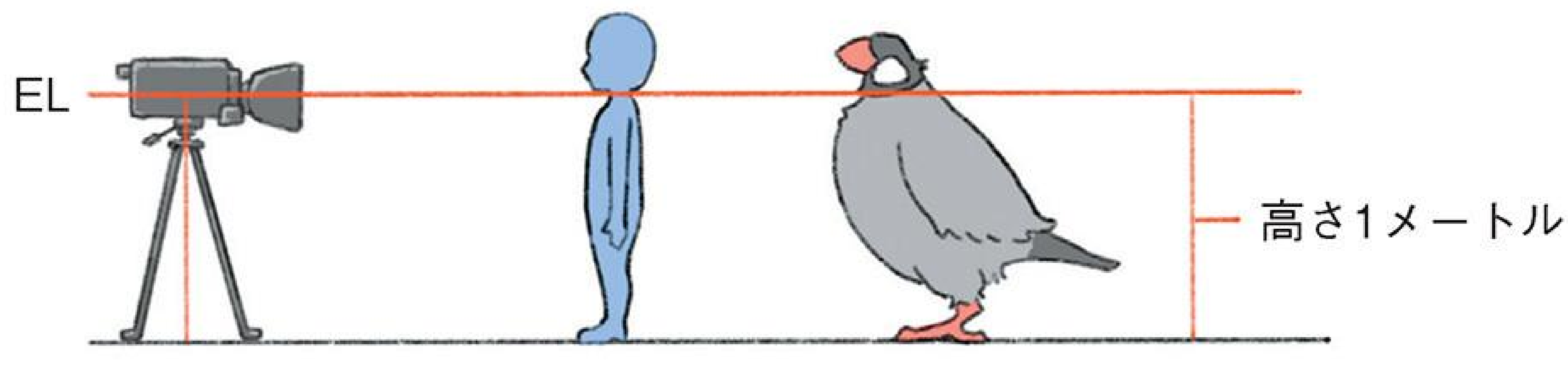
1 アイレベル（EL）

アイレベルというのは目線の高さのことです。英語でEye LevelなのでELと略して呼ばれることが多いです。

図Aの赤線がアイレベルです。本書の図では、これからアイレベルのことをELと略して書きます。



図A　アイレベル

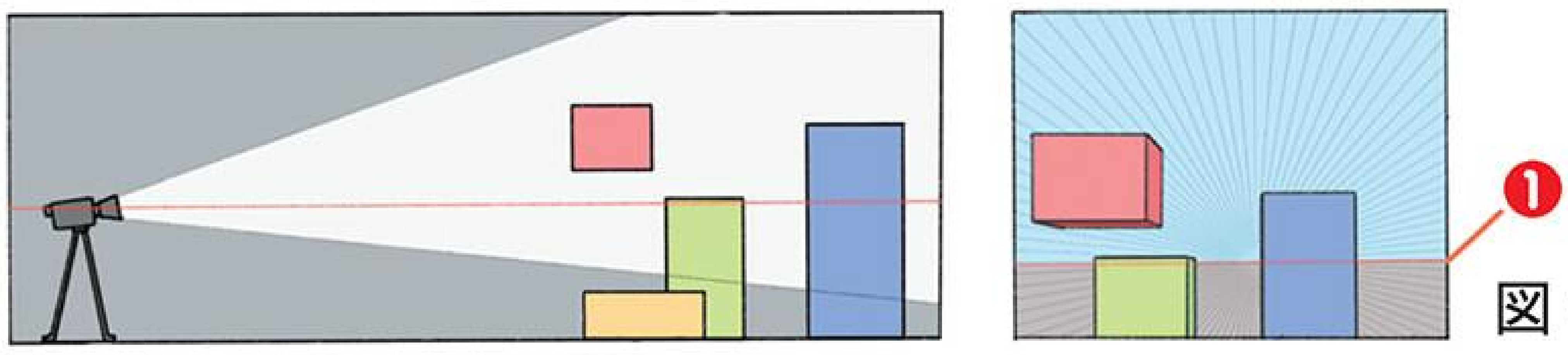


図B　アイレベルはカメラの高さ

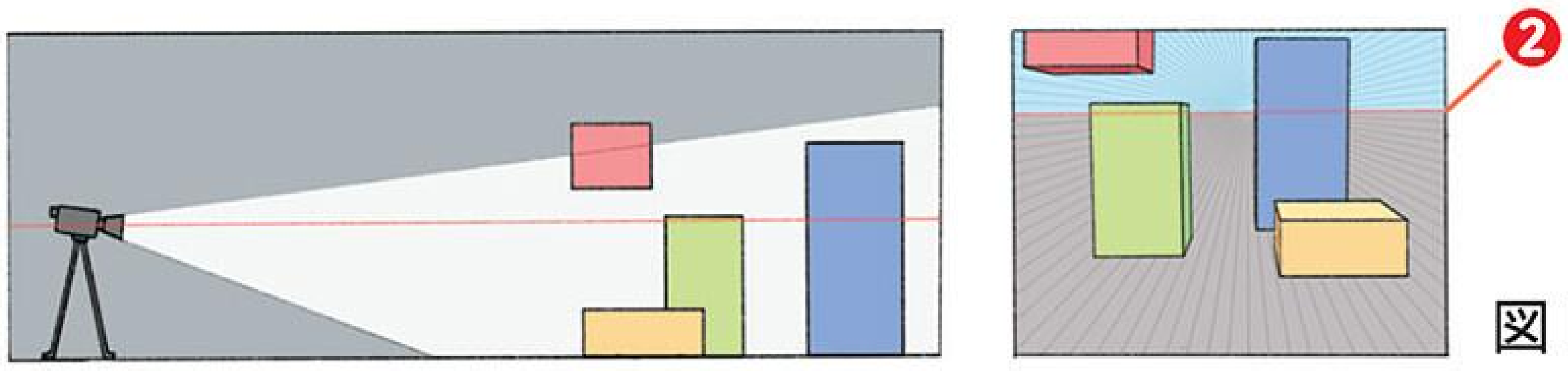
アイレベルはカメラを設置した高さと考える

「アイレベルは目線の高さである」と一般的には言われていますし、語源的にも目線の高さのほうが正確なのですが、イラストを描くときは「アイレベルはカメラを設置した高さ」と考えたほうが理解しやすくなります。例えば、図Bのようにカメラを1メートルの高さに設置すると、アイレベルは地面から1メートルの高さになります。

それに従って、キャラクターや風景、モンスター、メカなどあらゆるイラストは、キャラクターを目で見ているのではなく、カメラで撮影していると考えます。



図C　アオリ



図D　フカン

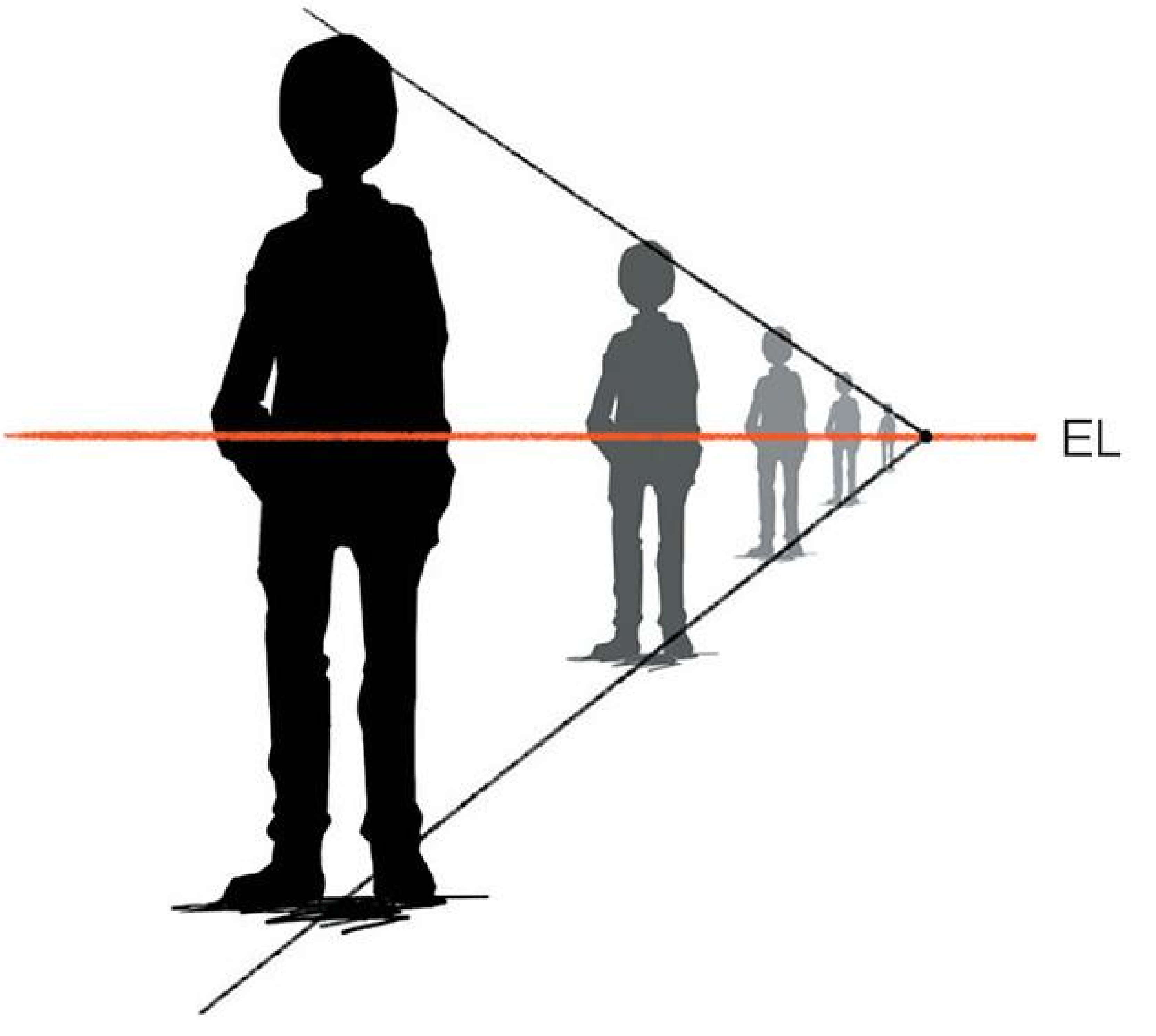
アイレベルの位置でカメラアングルを変更できる

少し前に、設置したカメラを上に向けると「アオリ」(図C)、カメラを下に向けると「フカン」(図D)になると解説しましたが、そのときの画面内のアイレベルの位置をよく見てみましょう。アオリのときのアイレベル❶は画面の下側に、フカンのときのアイレベル❷は画面の上側にあるのがわかりますよね。

つまり、

「アオリのカメラアングルにしたいときはアイレベルを下げる」
「フカンのカメラアングルにしたいときはアイレベルを上げる」

ということなのです。イラストでは、アイレベルの位置を変えることでカメラをコントロールするのです。



図E　消失点に向けて小さくなる

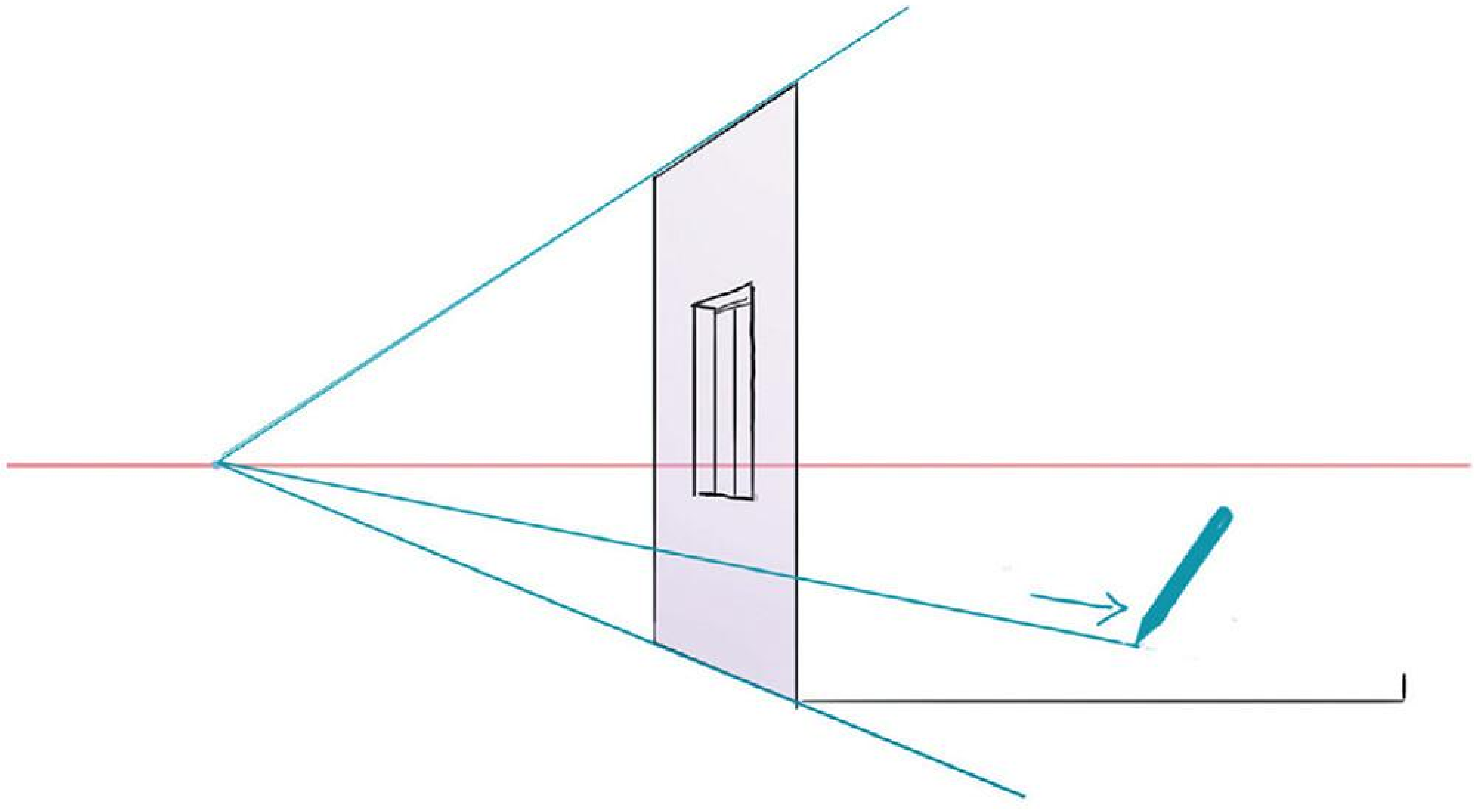
2 消失点（VP）

離れれば離れるほど小さく見えるという、だれでも知っている法則の最終的な形が「消失点」です。

自分の横を通り過ぎる人を思い浮かべてください。すぐそばでは大きく見えますが、自分から離れるにつれて、だんだんと小さくなります。もしまっすぐな長い道ですれ違ったとしたら、ずっと見ていれば図Eのように針の先ほど小さくなってしまうでしょう。

この針の先ほど小さくなる点、これが消失点です。英語でVanishing Pointなので、VPと略します。消失点は必ずアイレベルのライン上に存在します。

いちいちパースグリッドを描くのはめんどくさい!!



3 パースグリッド

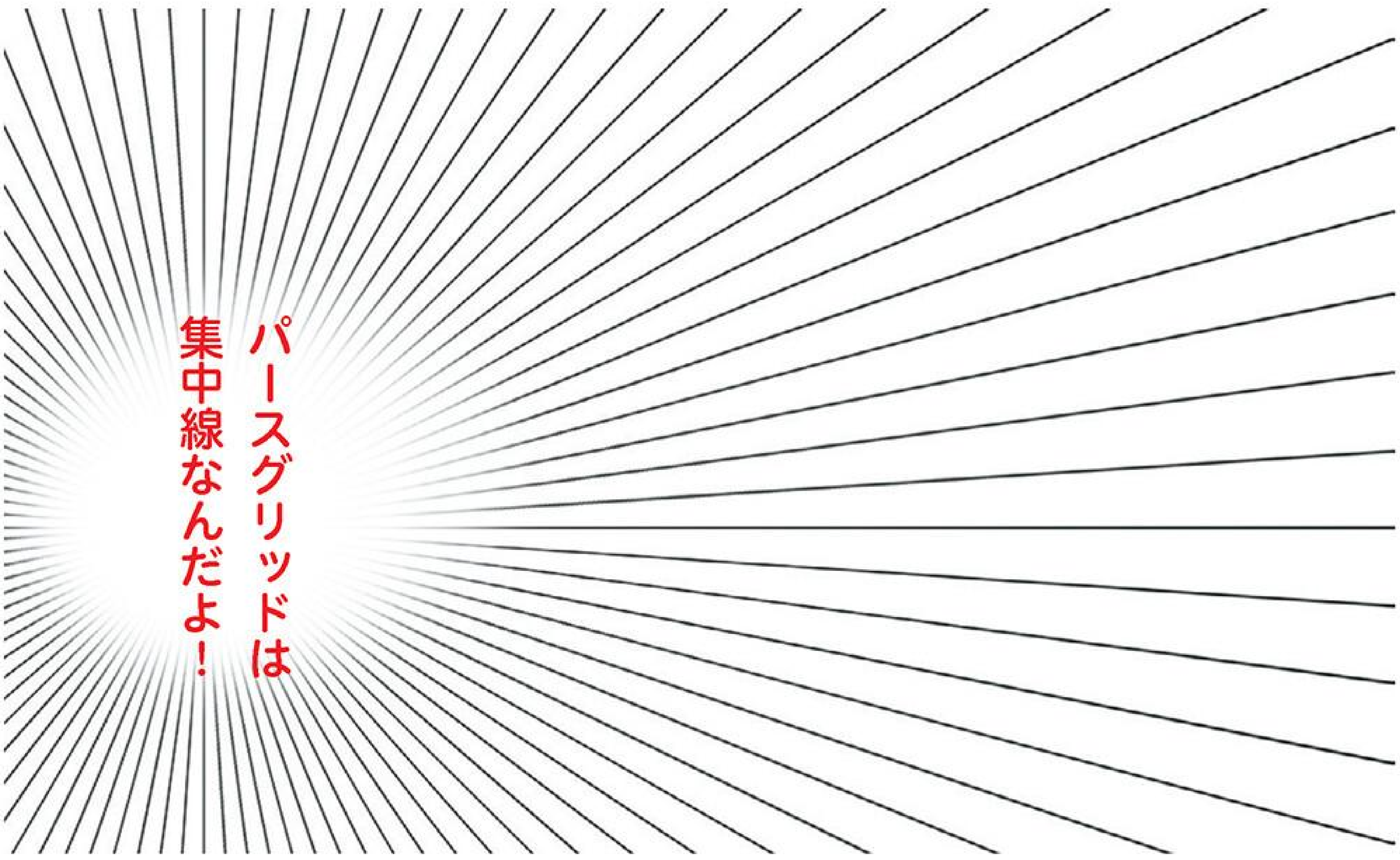
パースを描くときに、消失点から伸ばす補助線を「パースグリッド」と呼びます。

では実際に描いてみましょう。まずアイレベルを決めて、消失点を決めて、パースグリッドを引きます。そこから家の壁となる部分を描きます。次にまたパースグリッドを……ああああああめんどくさい！

こうやって毎回毎回、消失点からパースグリッドを引くのはとてもめんどくさいですよね？

パースグリッドとは集中線である

消失点から伸びるパースグリッドを、どんどん増やしていくことを想像してください。そうする



と、何かに似ていることに気づきませんか？

そう、パースグリッドとは、漫画によく出てくる集中線なのです。パースグリッドはデジタルであればいちいち描く必要はありません。集中線をあらかじめ作っておいて、中央の点を消失点と考えてアイレベルに合わせ、それを引き延ばせば一点透視図法のパースグリッドが簡単に描けるのです！

本書のサポートサイトでは集中線が描いてあるPNG画像を配布しています（214ページ）。それをキャンバスに読み込んで、自由変形で引きのばせば簡単にパースを作図することができます。

三つの透視図法の使い方

一点透視図法から三点透視図法まで、どんなときに使うかを順番に解説します。

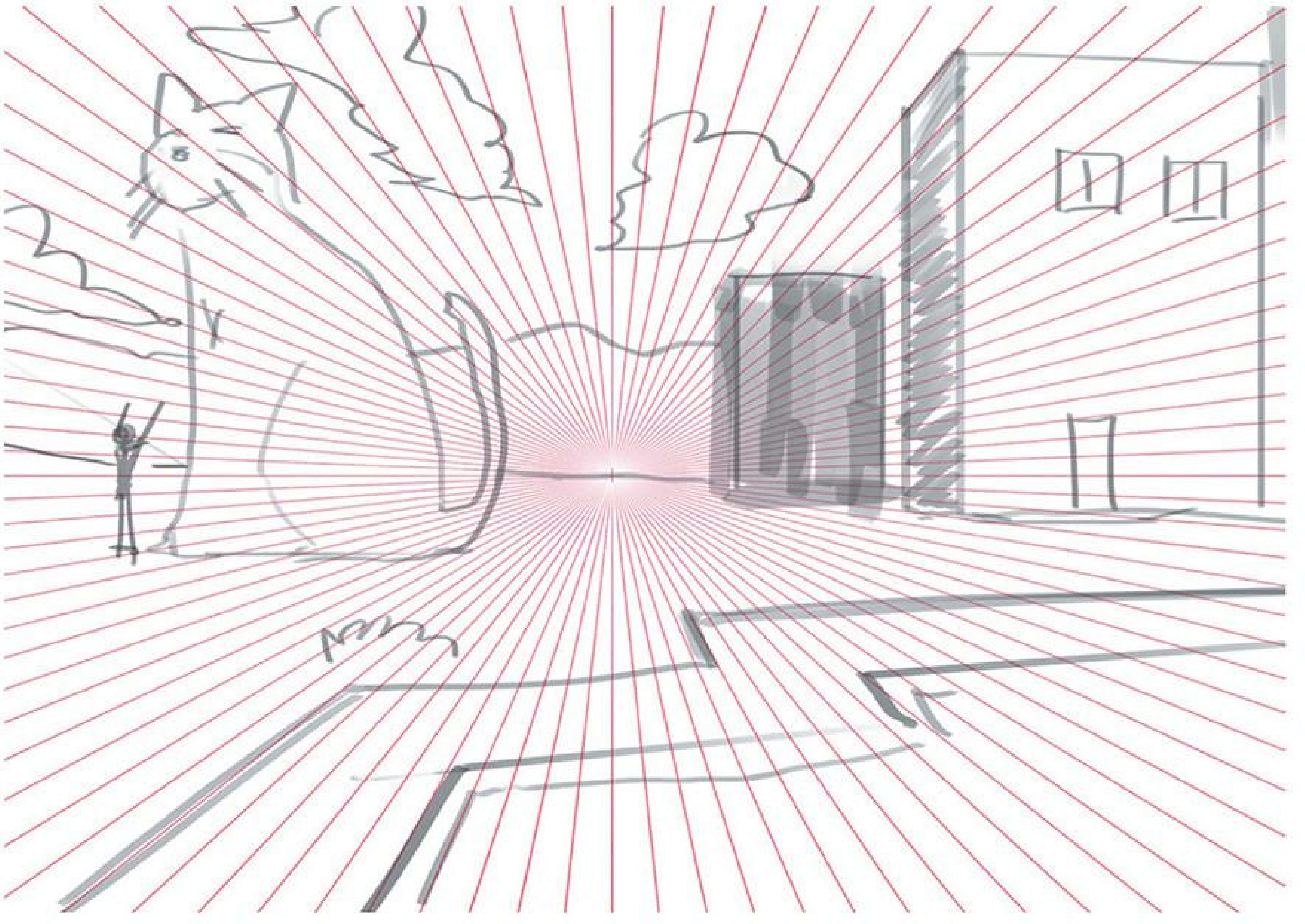
一点透視図法はどんなときに使うか

消失点が一つだけであると仮定したものを「一点透視図法」と呼びます。消失点が一つ、だから一点透視図法。簡単ですね。

さて、この一点透視図法はきっちりと正確に描こうとすると、微妙に不自然な絵になってしまうという欠点があります。現実であればたくさん発生する消失点を、描きやすくするために無理やりに一つであると決めてしまっているからです。

では一点透視図法は使いにくいのか？　というと「奥行きをイメージするガイド」として意識すれば非常に使いやすくなります。

先ほどパースグリッドは集中線であると説明したように、まず画面に集中線のパースグ



図Ａ　一点透視図法のパースグリッド

リッドを引いてみましょう。すると真っ白だった画面に急に奥行き感が出てきましたね。この奥行き感を意識しながら描けば真っ白なキャンバスに描き始めるより、楽に距離感や空間を描けるようになります（図Ａ）。この奥行きガイドとしての一点透視図法の使い方をマスターすれば、大抵の一枚絵は描けるようになります。
パースが苦手だと思う人はラフを描き始める前に一点透視図法のガイドを作っておく癖をつけるとよいです。

メモ　一点透視図法の視線誘導

一点透視図法は一つの点に向かって線が伸びていくので、絵を見た人の目線が消失点に向かって誘導される効果があります。

コラム

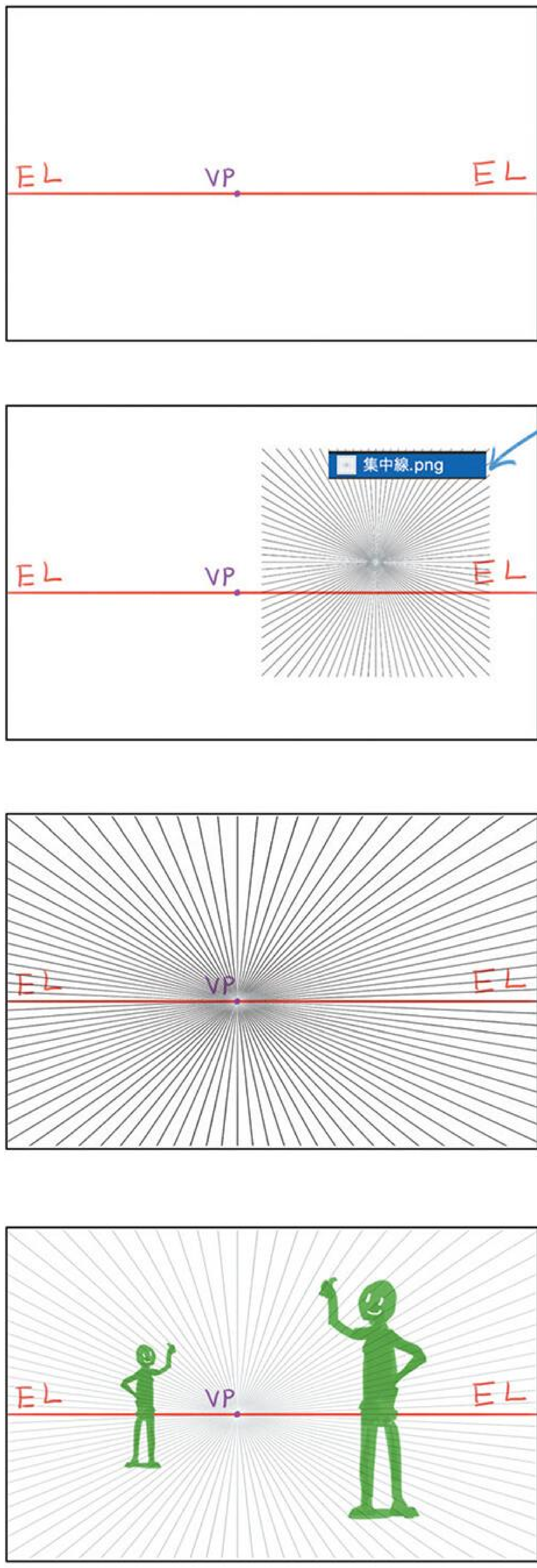
デジタル環境で一点透視図法のパースグリッドをお手軽に描く方法

1 アイレベルと消失点の位置を決める

2 集中線の画像ファイル（集中線.png）をキャンバスに読み込む

3 集中線の中心と消失点を合わせて画面全体に拡大する

4 一点透視図法のパースグリッドが完成

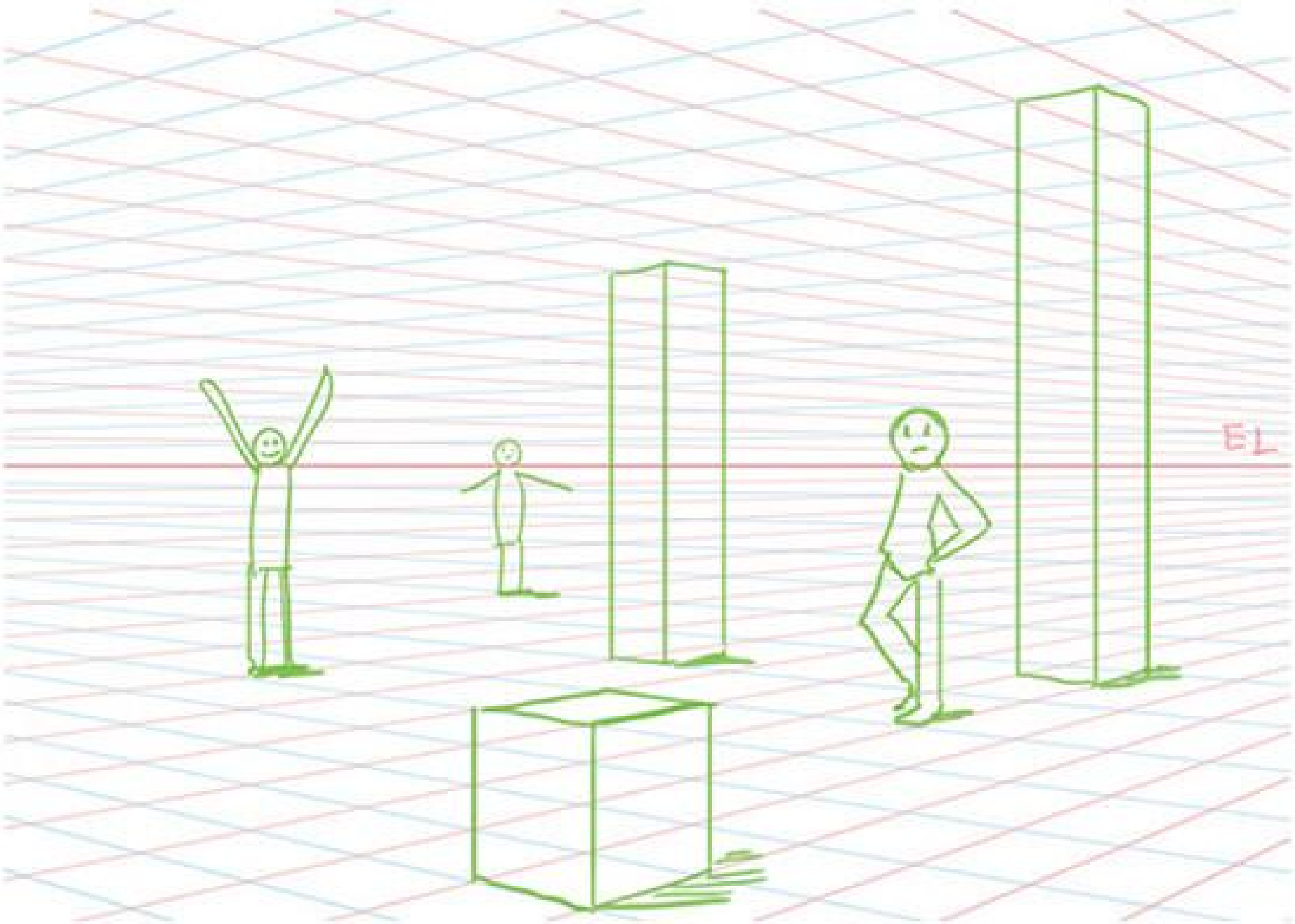


※集中線.pngは本書のサポートサイト（https://isbn2.sbcr.jp/01799/）からダウンロードできます。

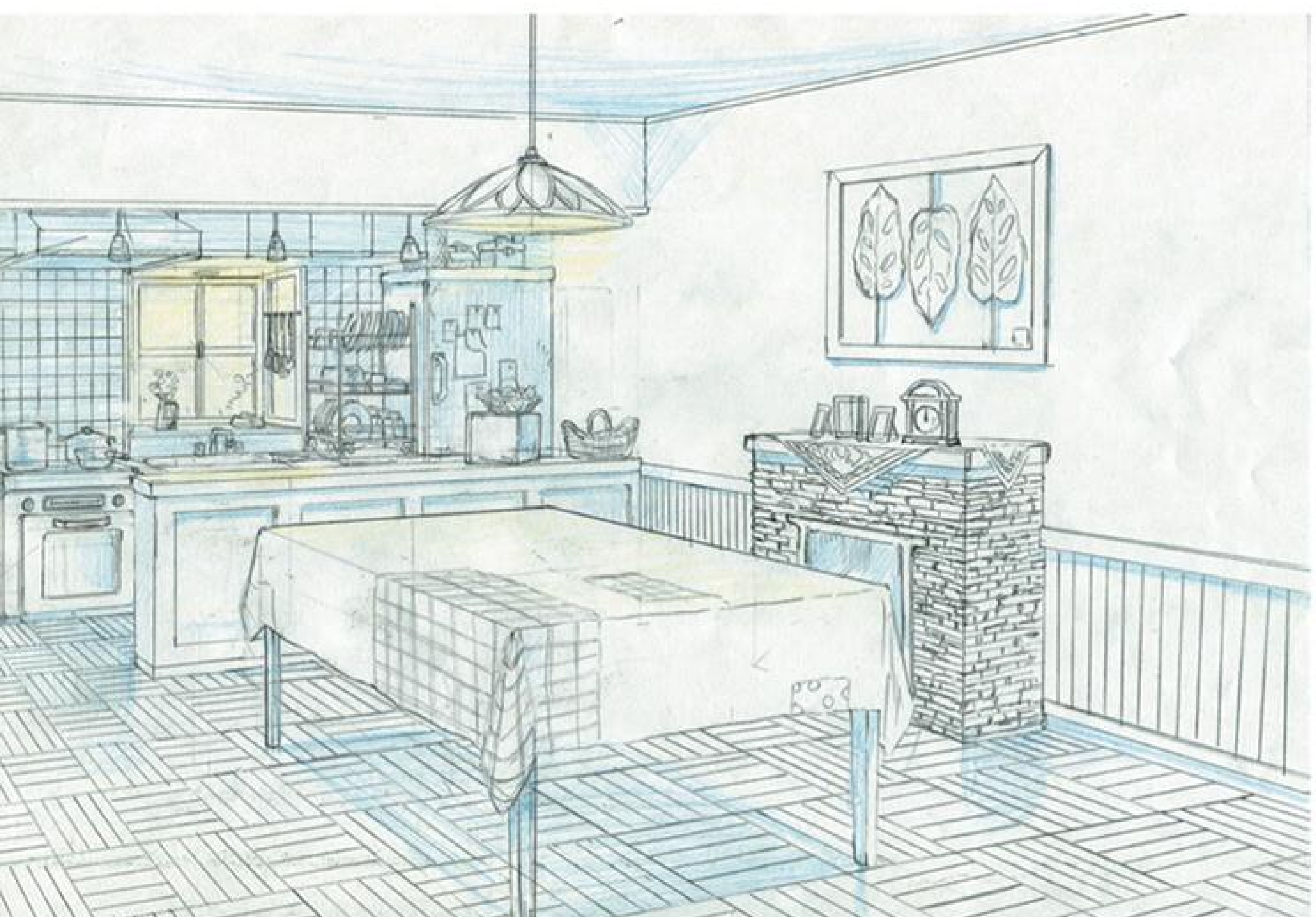
二点透視図法はどんなときに使うか

二点透視図法はアイレベルの上に消失点を二つ置いて、そこからパースグリッドを伸ばして作画します。一点透視図法にもう一つ消失点を追加しただけです。

二点透視図法のパースグリッドは図Bのようになります。二点透視図法のパースグリッドは立体感やものの配置がイメージしやすくなる効果があります。そのため、室内を描くとき、正確な建築物を描きたいときなどによく使われます。



図Ｂ　二点透視図法のパースグリッド

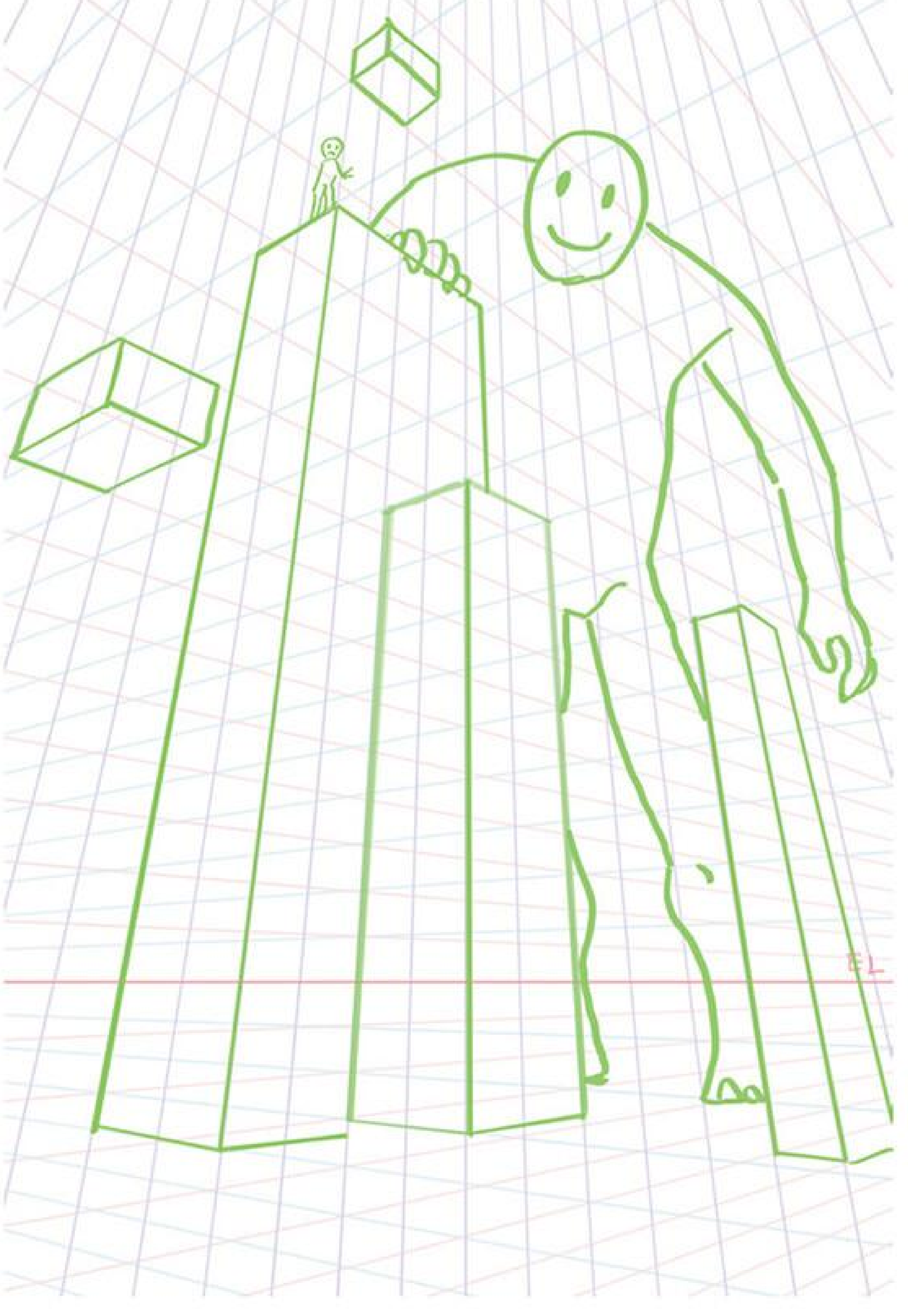




三点透視図法はどんなときに使うか

三点透視図法は、二点透視図法の上か下の垂直方向に消失点を追加してパースグリッドを作画します（図C）。

高さや低さ、巨大さを強調できるため、ものすごく高い建築物や迫力ある世界観を描きたいときにおすすめです。



図C　三点透視図法のパースグリッド



二点透視図法と三点透視図法の描き方

本当に申し訳ないのですが二点透視図法や三点透視図法は、本書に載せられる図のサイズと相性が悪いため、ここでは具体的な描き方は解説しません。パースグリッドがめちゃくちゃ細くなってしまうので、解説しようとしても何を言っているかわからなくなってしまうのです。



二点透視図法、三点透視図法の使い方など、より詳しいことを学びたいのであれば私の著書『「キャラの背景」描き方教室』『「ファンタジー背景」描き方教室』で大きな図を使って解説しているので、ぜひご覧ください。

とりあえず三分割法を使おう

構図のテクニックには「三角法」「黄金比」など様々なものがありますが、最も万能で、最も普遍性があり、最も使いやすいのが「三分割法」です。三分割法はその名のとおり、画面を上下左右に三分割する補助線をガイドにして描くというシンプルなテクニックです（図A）。

三分割法はシンプルですが、イラストはもちろん写真や映像などあらゆる作品に応用できます。プロ用の動画撮影用のカメラだけでなく、図Bのような・iPhoneなどの誰にでも使えるカメラアプリにも三分割法の補助線を表示する機能があります（カメラアプリでは補助線はグリッドと表記されていることが多いです）。

また上級者が描くイラストは、本人が三分割法を全く意識しなくても、ほとんど例外なく三分割法が適用されています。美しく、安定した見やすい構図にしようと意識すると自然と三分割法になってしまう、というくらい普遍性がある技術なのです。

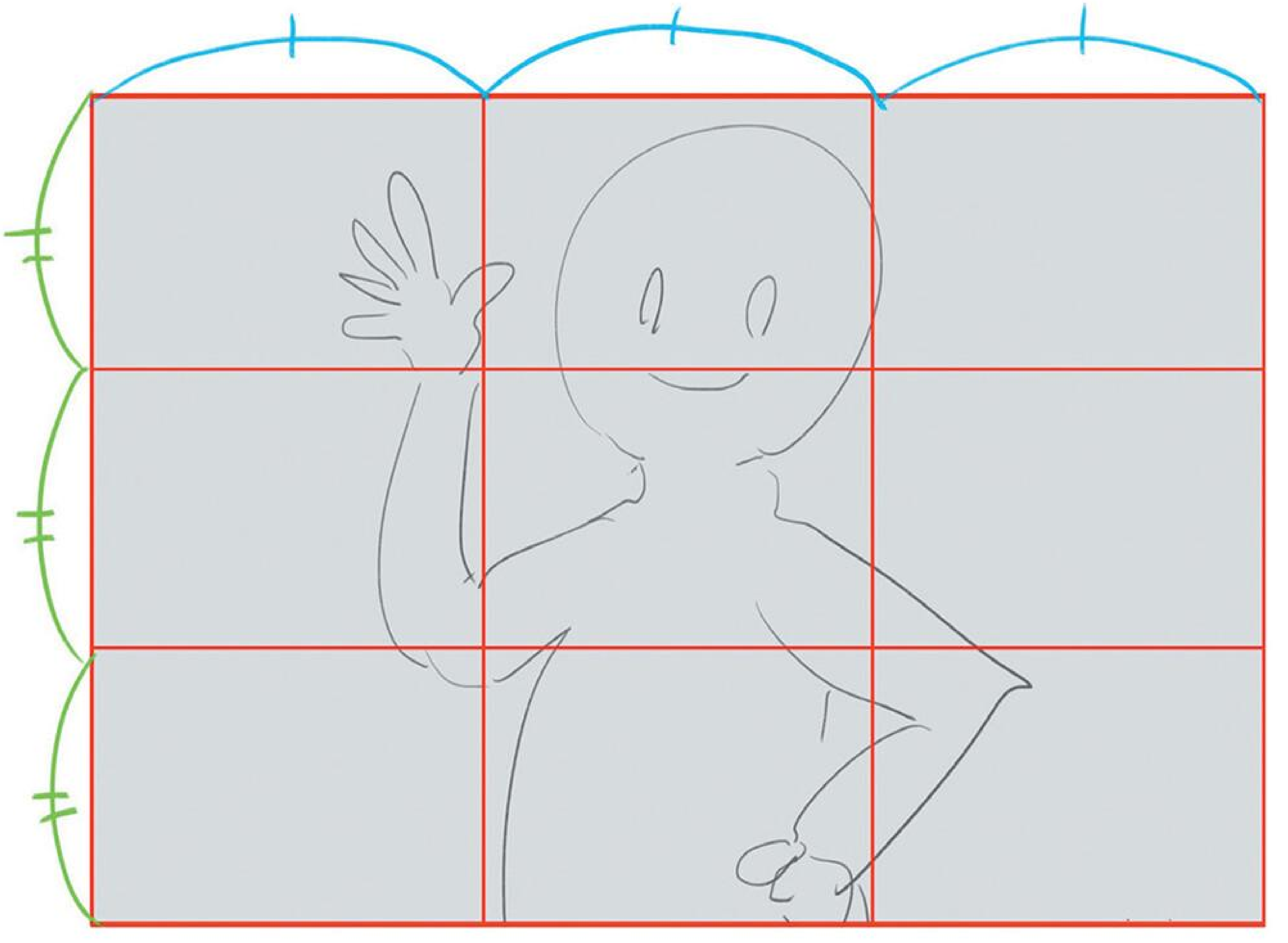


図 A　縦横三つに分割する補助線をガイドにする

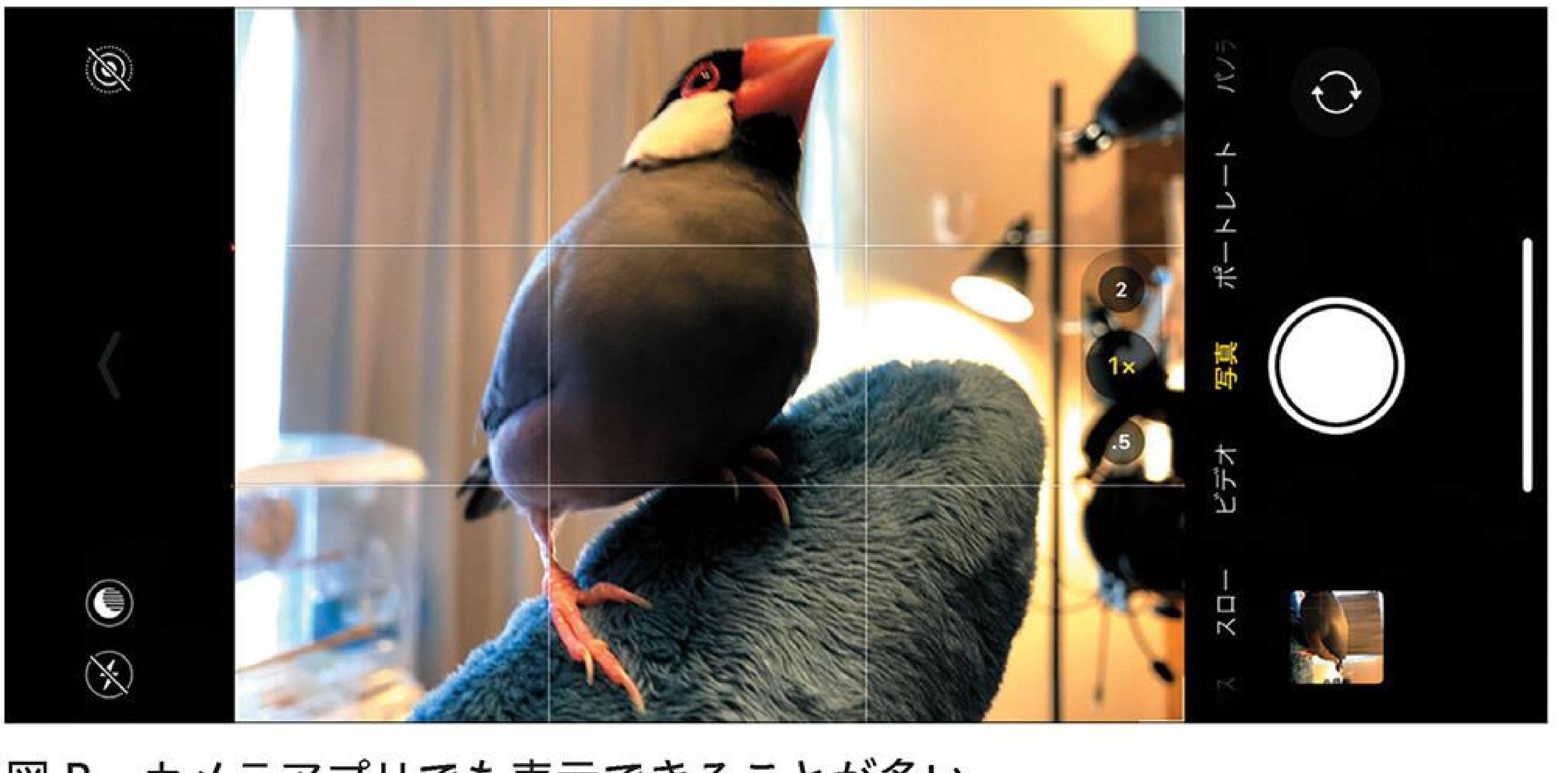


図 B　カメラアプリでも表示できることが多い

三分割法の使い方

使い方も非常にシンプルです。グリッドの縦線や横線に大まかに沿うようにキーポイントとなる要素を配置するだけです。

例としてハロウィンのイラスト（図C）を見てみましょう。かぼちゃの頭というハロウィンの肝となる部分と、魔女の女の子が三分割法の補助線が交わった位置付近に配置されているのがわかると思います。このように、イラストのテーマの中で特に重要となるポイントを補助線に合わせるようにするのです。きっちりと完全に合わせるというより、ラフを描く前に三分割法の補助線を引いておいて、だいたい合うようにキャラの大きさやものの配置を決めていくという使い方がおすすめです。

ポイント　迷いを断ち切る道具

キャラクターをどこに描いたらいいだろう……？　どこにお城を描いたらいいだろう……？　と絵で迷ってしまったときはとりあえず三分割法の線に従えばOKです。迷いを解消できる便利な道具が三分割法です。



図 C　補助線を入れたハロウィンイラスト

構図を考えながら描いてみよう

構図というパズルの解き方として、これまでに

- キャンバスの形の決め方
- カメラアングルの決め方
- パース
- 三分割法

を紹介してきました。どんなときに、どうやって使うと効果的かを重視して解説してきましたが、これだけだと実際に絵を描くときにどう利用するのかなかなかイメージしにくいですよね。ここからは実際に1枚のイラストを描く様子を例として、どのような流れで構図を決めていくかを解説しましょう。



実際に構図を決めていく手順は、次の8ステップです。

1 テーマを決める
2 イメージマップで表現する要素を書き出す
3 キャンバスの形を決める
4 カメラアングルを決める
5 三分割法でキーポイントを配置する
6 一点透視図法のパースグリッドを設置する
7 パースグリッドに従って海と堤防を描く（アイレベルより下を描く）
8 三分割法を意識して積乱雲を描く（アイレベルより上を描く）

順番に見ていきましょう。

01 テーマを決める

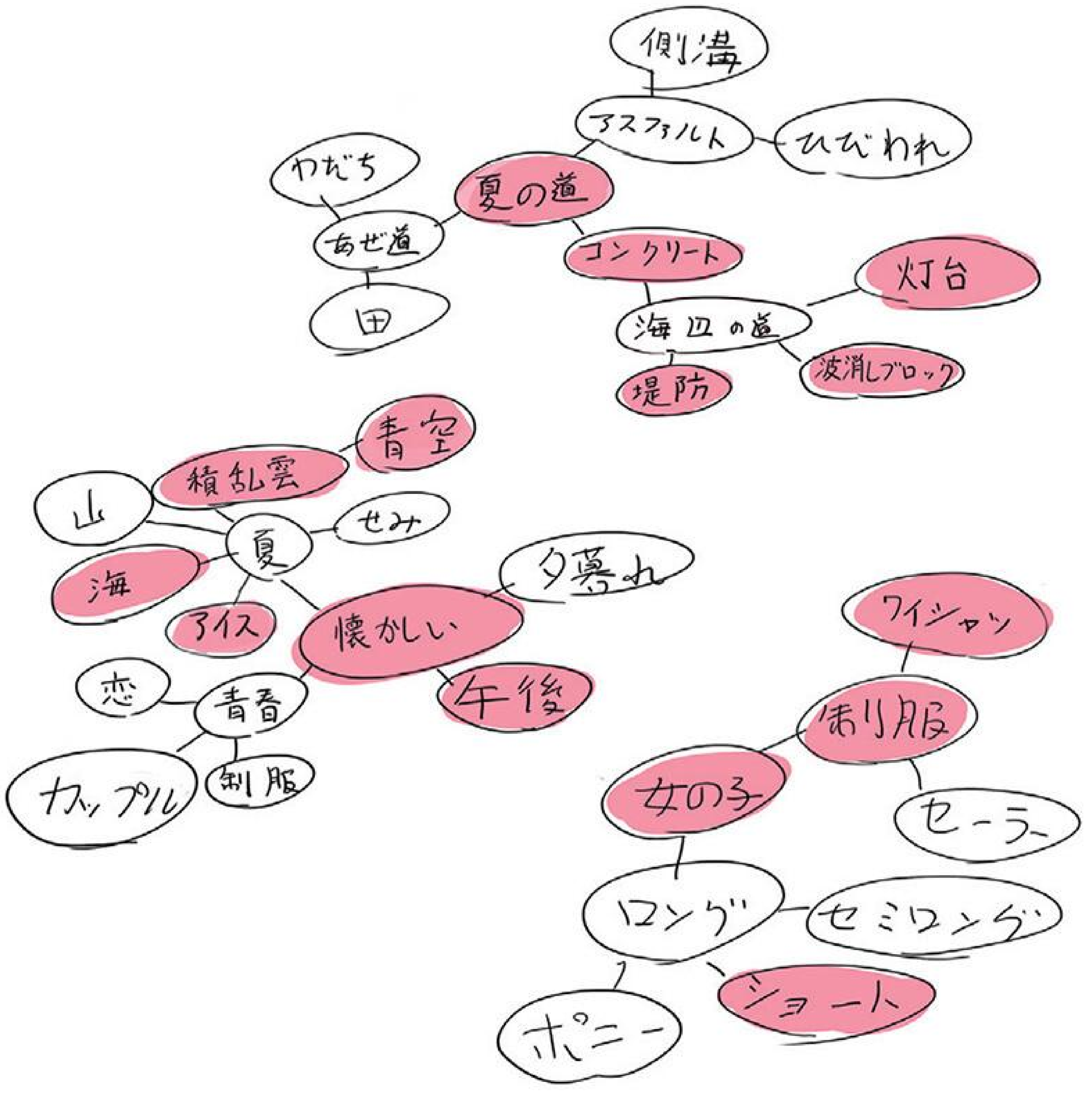
テーマを言葉にして決めましょう。パッとテーマが思い浮かべばいいですが、そうでない場合は184ページで解説したように、テーママップを使ってあなたがイラストで伝えたいテーマを短文にします。

テーママップを使わずにパッとひらめいたイメージをイラストにする場合でも、言葉にしておけば自分の描きたいイメージの芯が安定します。特にイラストに慣れていない人ほど、言葉にしておくことは大切です。言葉にしていつでも見える場所に書いておけば、常に自分が一番伝えたいことを意識し続けられるからです。

ここでは例としてテーマの短文を

「夏の道を女の子が歩いている、懐かしい」

に設定します。



図A　イメージマップ

02 イメージマップで表現する要素を書き出す

テーマを「夏の道」「女の子」「懐かしい」に分けて、それぞれでイメージマップを作成します（図A）。
イメージマップを作る過程で

「夏の道」というキーワードから「コンクリート」「灯台」「波消しブロック」「堤防」
「懐かしい」から「青空」「積乱雲」「午後」「海」「アイス」
「女の子」から「ショート」「制服」「ワイシャツ」

というように発想を膨らませました。

つまり今回のイラストで実際に描く大まかな要素は「コンクリート」「灯台」「波消しブロック」「堤防」「青空」「積乱雲」「午後」「海」「アイス」「ショート」「制服」「ワイシャツ」となるわけです。

それぞれの要素についてGoogle画像検索などで資料を集めて（イメージマップの段階で集めてもよいです）これからどんなものを描くのか、頭の中で大まかに思い描けるようにします。

そうしたら、キーポイントとなる要素を探してみましょう。キーポイントというのは実際に描いたときに目立つであろう要素、または目立たせたい要素です。さっき出した要素の中だと「女の子」と背が高い人工物の「灯台」の二つが最も目立つだろう、つまりキーポイントになると私は予想しました。



図B　横長のキャンバスにする

メモ　キーポイントは最大三つまで

1枚のイラストのキーポイントは最大で三つまでにしておきましょう。それ以上多いと見た人の目線が絵の中で散ってしまって、本来伝えたいことや見てほしい部分が弱くなってしまいます。

3　キャンバスの形を決める

「夏の道を女の子が歩いている、懐かしい」というテーマはどちらかというと「夏の道」、つまり風景が主題となりますので、横長のキャンバスにします（図B）。第6章で紹介したテーマ表の「誰が、何が」の部分が「夏の道」なのです。

これが逆に「女の子が夏の道を歩いている、懐かしい」だとしたら女の子が主題になりますので、縦長にしてもよいでしょう。

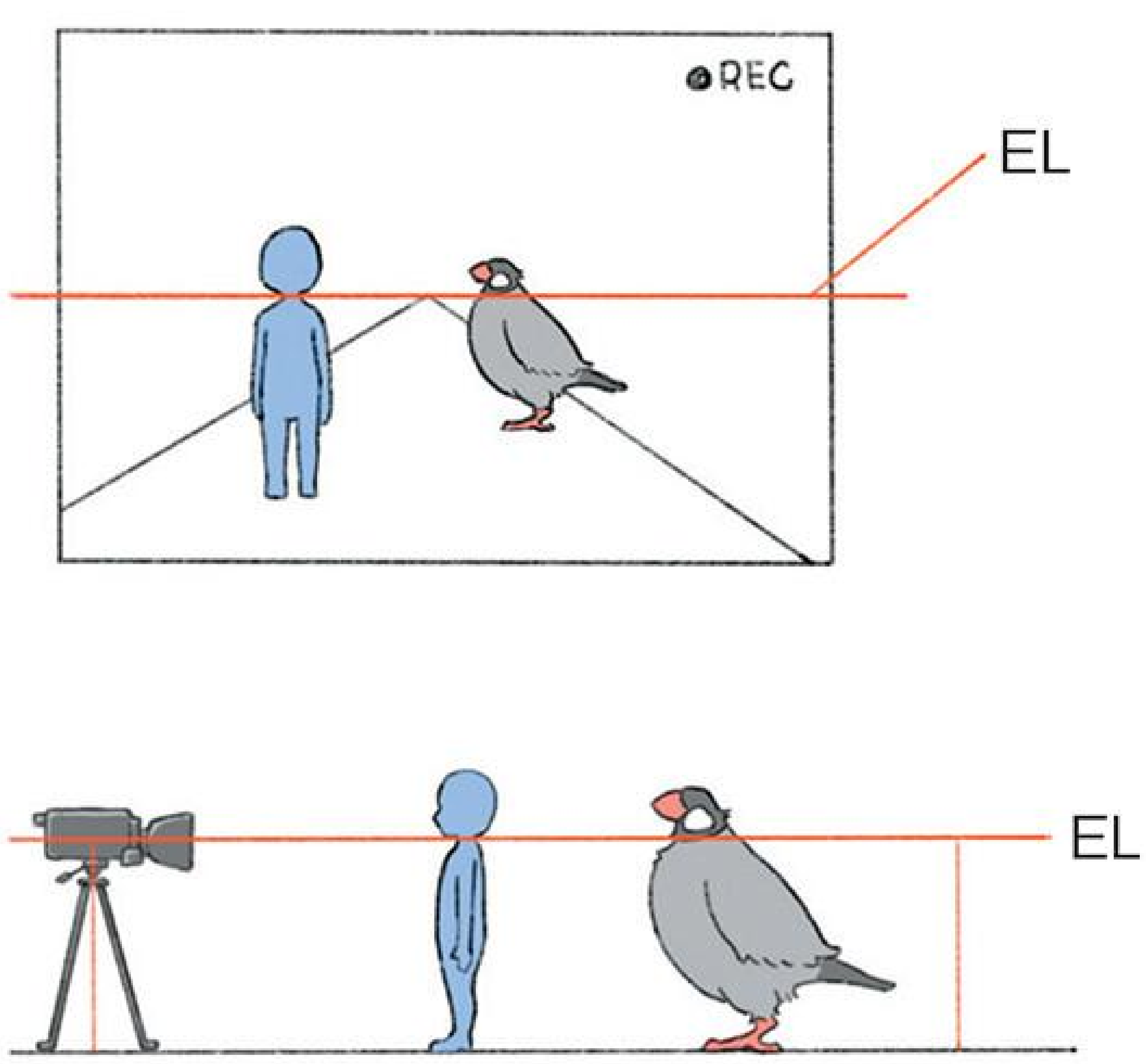


図C　目高のカメラアングルにする

4 カメラアングルを決める

例題は「懐かしい」が共感ポイントですので、臨場感や動きなどより安定感を重視した目高のカメラアングルを選択します。

つまりアイレベルはキャンバスの中央辺りに設置すればよいということですね（図C）。



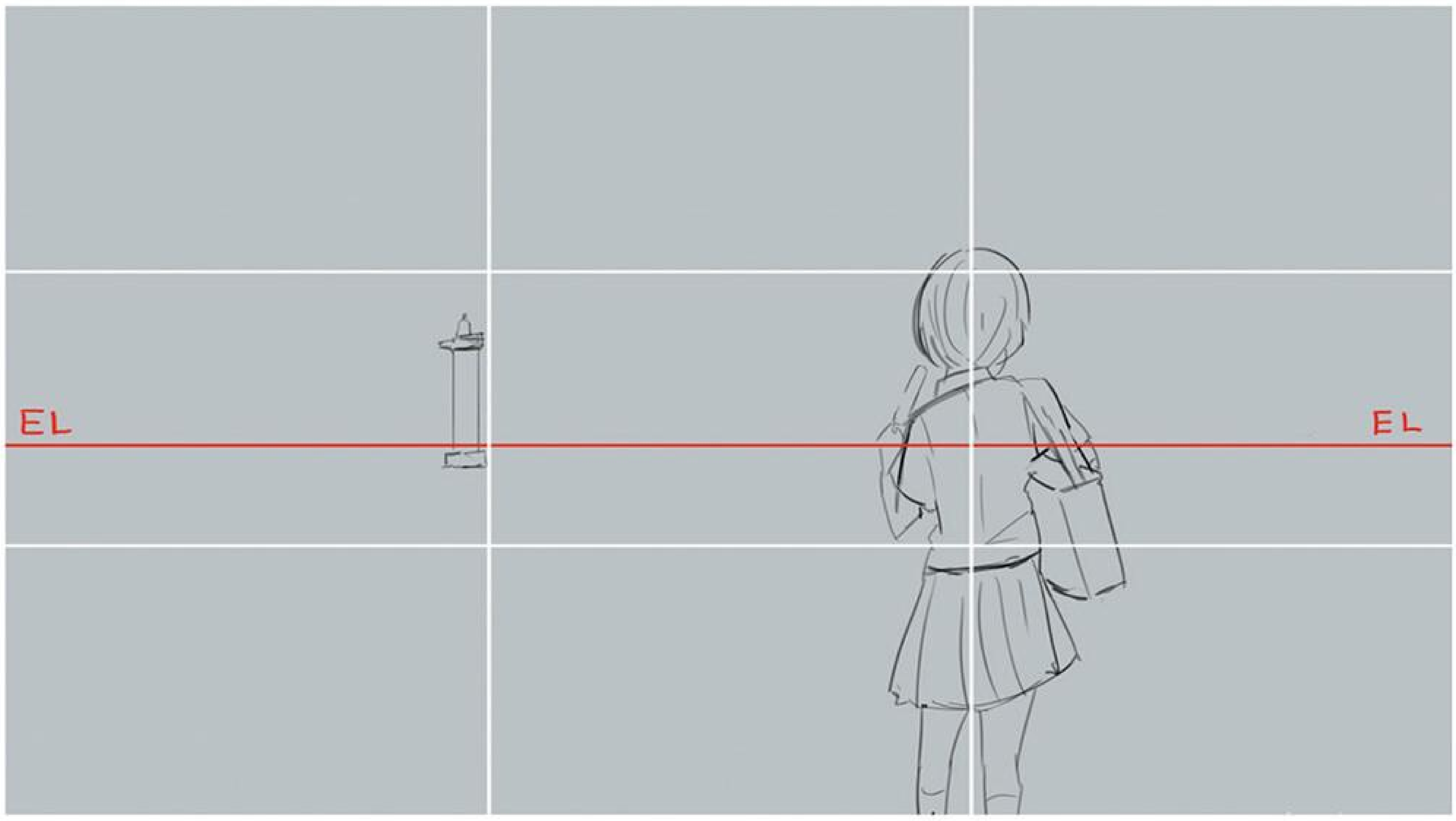


図 D　女の子と灯台を描く

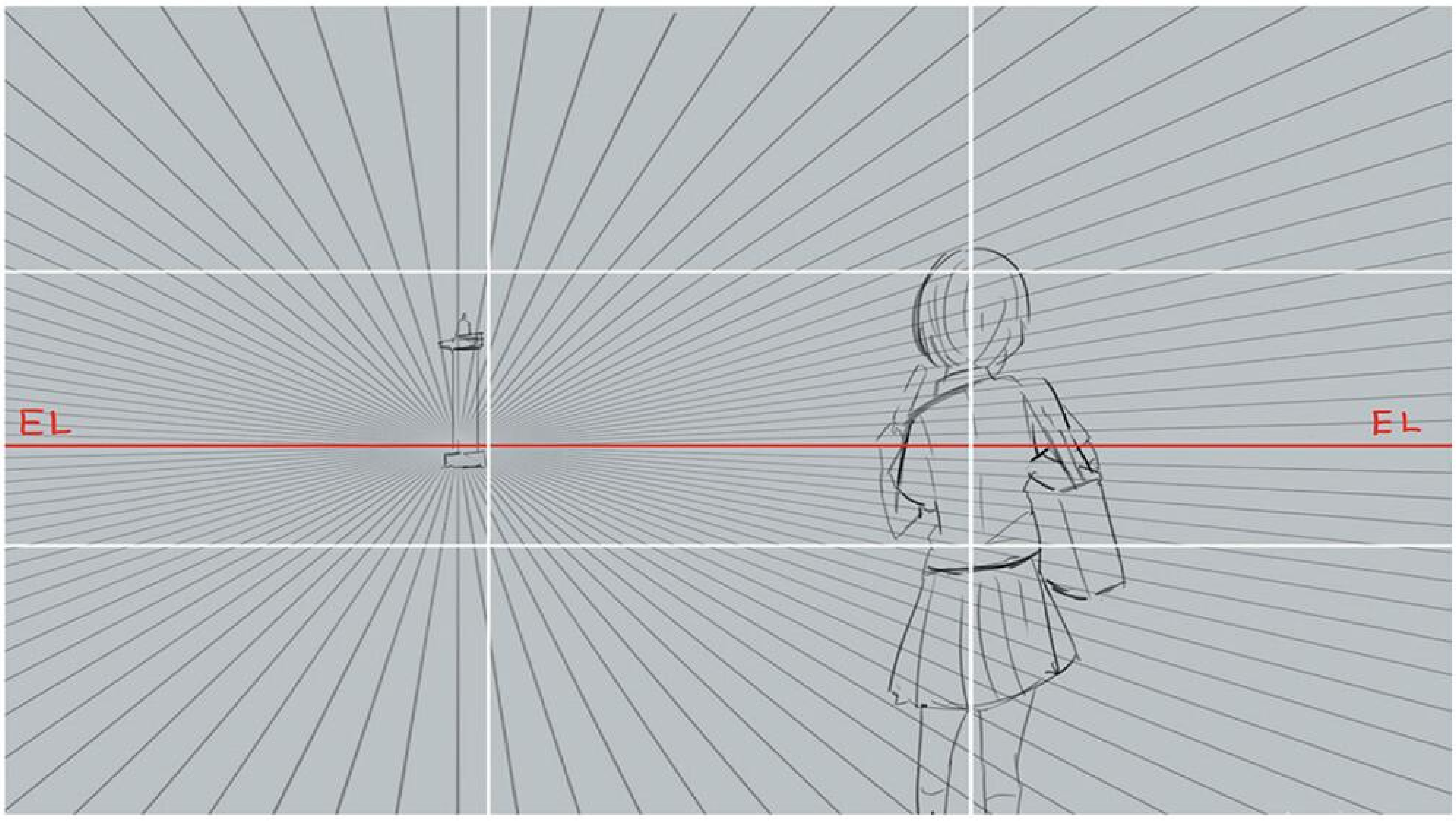
5 三分割法でキーポイントを配置する

例題となっているテーマのキーポイントは「女の子」と「灯台」です。この二つを三分割法の線にだいたい合うように配置します。

完璧に合わせようとすると固くなってしまうので、大まかに合わせるイメージでちょうどいいです。女の子には手にアイスを持たせてみました。

実際に描いてみるとわかりますが、三分割法の線をあらかじめ引いておくと、真っ白なキャンバスに描き始めるよりビックリするほど楽なのでぜひやってみてください。

この時点で描かなければいけない要素「灯台」「アイス」「ショートヘア」「制服」「ワイシャツ」は達成しました。



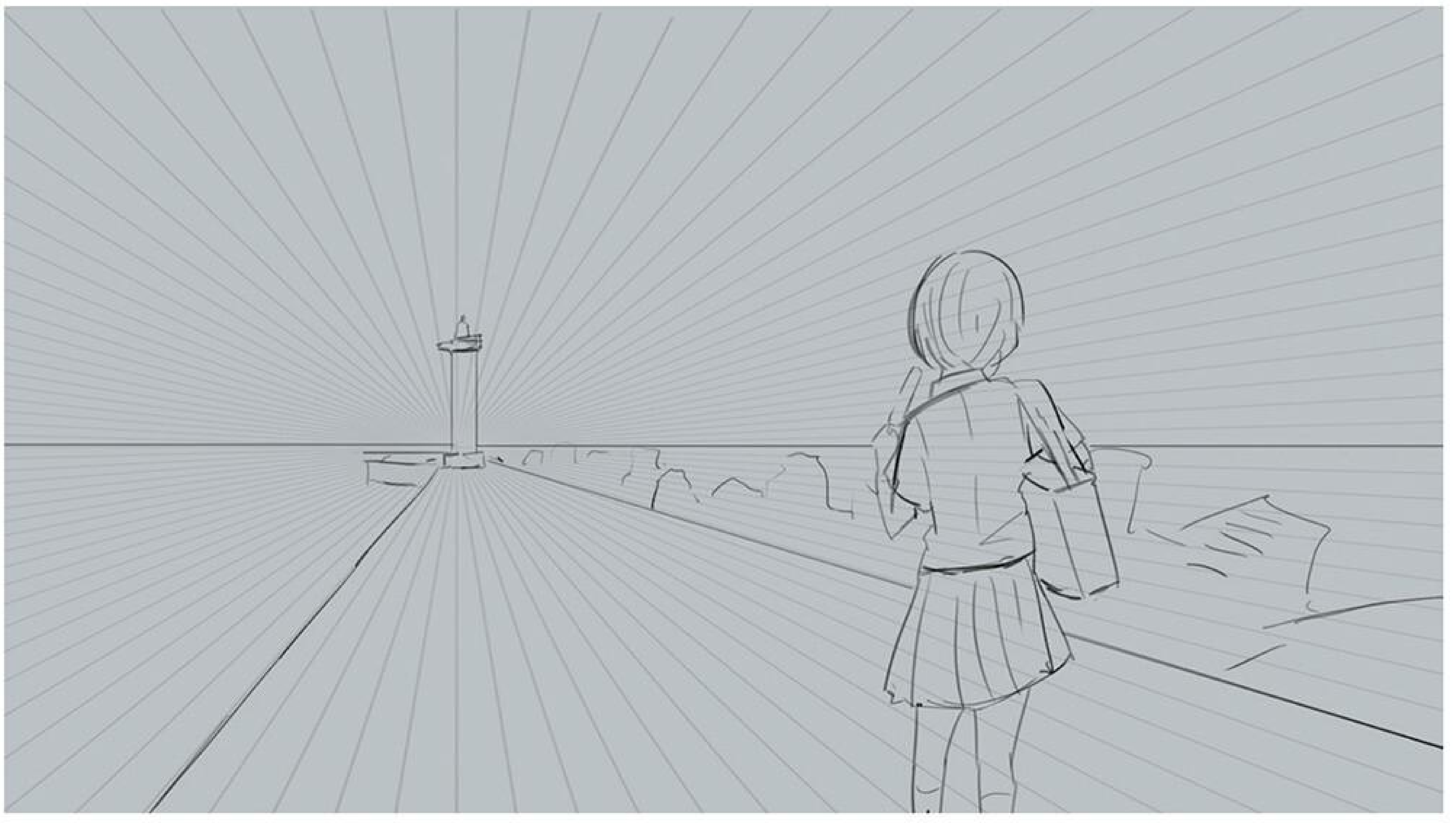
図Ｅ　消失点を灯台にする

6　一点透視図法のパースグリッドを設置する

灯台の近くのアイレベルに消失点を設定して、パースグリッドを描く……のではなく、デジタルであれば集中線の画像（２１４ページ）を読み込んで、キャンバス全体に引き伸ばすことで一点透視図法のパースグリッドを設置します（図Ｅ）。

灯台の近くに消失点を設定した理由は女の子から灯台へ、キーポイントからキーポイントへと絵を見た人の視線を誘導するためです。このように一点透視図法は奥行きを描くガイドとしてだけでなく、イラストの中に視線の流れを作ることができます。

またデジタルであればここが終わったところで三分割法の補助線をいったん消すと作業がやりやすくなります。

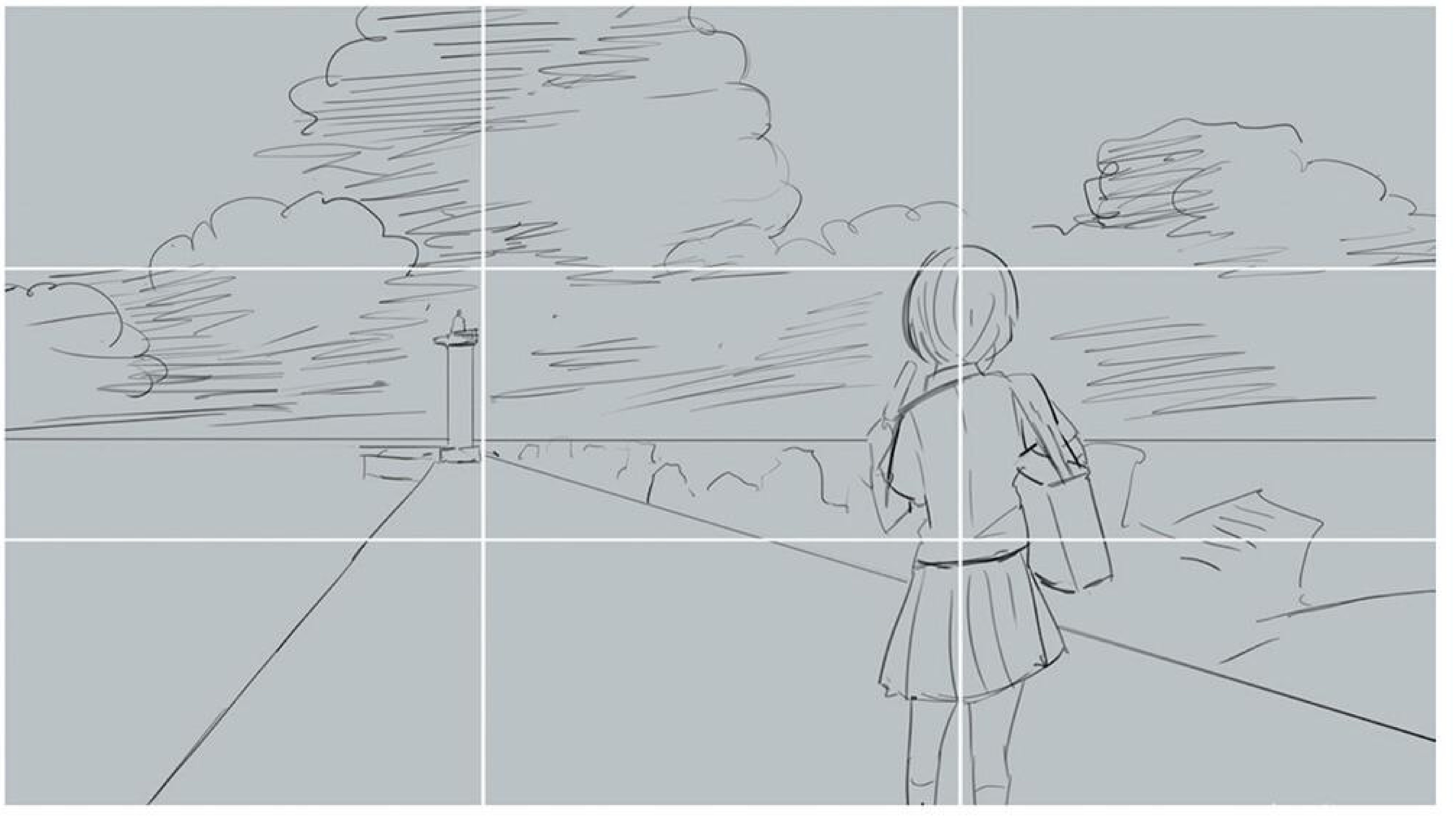


図F　アイレベルの下側を描く

07 パースグリッドに従って海と堤防を描く

堤防は直線なので、パースグリッドに沿って直線を引けばOKです。また遠くの海面である水平線は、アイレベルと重なる性質があるので、空と海の境界線としてアイレベルに重なるように横線を引きます。

波消しブロックは少し複雑なので資料をよく見て特徴を探しましょう。どこが波消しブロックっぽいかをよく見極めてください。波消しブロックの特徴は三角形で、丸みを帯びた突起が飛び出したシルエットです。突起が並んでいる様子をさっと描けばシンプルな線でも波消しブロックっぽさが出ます。複雑なものを描くときほど特徴を捉えることを意識して「単純に」描くようにしましょう（図F）。



図G　アイレベルの上側を描く

これで「コンクリート」「波消しブロック」「堤防」「海」は達成しました。

あとは「青空」「積乱雲」「午後」だけです！

8　三分割法を意識して積乱雲を描く

海面の上に積乱雲を描きましょう。その際にいったん見えなくしていた三分割法の補助線を表示して、意識しながら描くようにします（図G）。

灯台側の縦線の雲はキャンバスからはみ出すほど巨大で、逆に女の子側の縦線の雲は控えめな大きさというように、細かな凹凸ではなく、キャンバス全体を遠くから見て大きさにメリハリをつけるようにしましょう。大まかな雲のシルエットができたら、横線で陰影を軽く描きます。「午後」という要素を表現するために、太陽を少し傾け



図Ｈ　色を塗った完成イラスト

て、斜めから太陽光が当たる描写にします。
また細かなポイントとして、女の子の頭が雲にかかるように意識します。これは明暗のサンドイッチ（256ページ）を使うためです。女の子は暗めの髪色にするので、その後ろに白い雲がかかったほうが視認性が上がるのです（図H）。

イメージマップとパズル

実際に構図を作成する過程を見て、この章の最初に構図はパズルのようなものと書いた意味が伝わったでしょうか？

構図の作業というのは、テーマを決めてイメージマップで描く要素を決めた時点でほぼ終わっているようなものなのです。あとは三分割法やパー

スなどのテクニックを補助として、見やすく、わかりやすく、安定するように組み合わせるだけなんです。特に構図が苦手と思っている人や初心者ほど、三分割法やパースなどを補助として意識するようにしてください。意識して描き続ければ、いつかすんなりときれいな構図が描けるようになります。

いろいろなテクニックはありますが、イラストは自由なものでもあります。三分割法からずれていても、パースが狂っていても、魅力的に見えるイラストはありますし、そもそもここで紹介しているテクニックはあくまで描きやすくするための補助でしかありません。ときには無視してもいいですし、あえて使わないのも大事です。

絶対的な法則とは思わないでください。イラストに絶対はありません。

第8章

光を感じる絵

光がいかに大切かをライティングの基本とともに解き明かし、光を感じる色塗りの方法を解説します。

私たちは光を見ている

私たちが「目でものを見ている」状態とは、光源となるもの、例えば太陽や電球から出た光がものに当たり、跳ね返った光を目の中の網膜が捉え、脳にその情報が届いている状態です。つまり「ものを見る」ということは光を見ることです。

「目でものを見る仕組み」の根本には「光」が存在しますので、光について頭からすっぱり抜けた状態では、イメージした理想のイラストを描くことは難しいでしょう。

本書が定義する上手い絵の条件の三つ目は「光を感じる絵」です。ここからは「光」をイラストで扱う方法を解説していきます。

ライティングで光を操る

ライトなどの光源を使って、光をものに当てることをライティングと呼びます。イラストにおけるライティングは、光をどこに当てるか、どこに影を作るかを設計し、自分がイラストで伝えたいテーマ（179ページ）をよりわかりやすく、より美しく表現すること

が目的です。単純にライトで光を当てればいいわけではありませんよ！

大切なのは、光でテーマをよりわかりやすく伝えることです。どれだけ美しいライティングでも、自分が伝えたいテーマを表現できていなければ本書の定義する上手い絵にはなりません。

イラストにおけるライティングはテーマをよりわかりやすく伝えるためのものですから、どんなイラストもこうやればいいという、万能な手法はありません。作品によってテーマも違いますからね。ただ、どんなものにも基本のお約束というものは存在します。次はライティングの基本を紹介しましょう。

ライティングの基本

一見複雑そうに見えるイラストも、よく観察すると次の四つの基本を使いこなすことで成り立っていることに気がつきます。

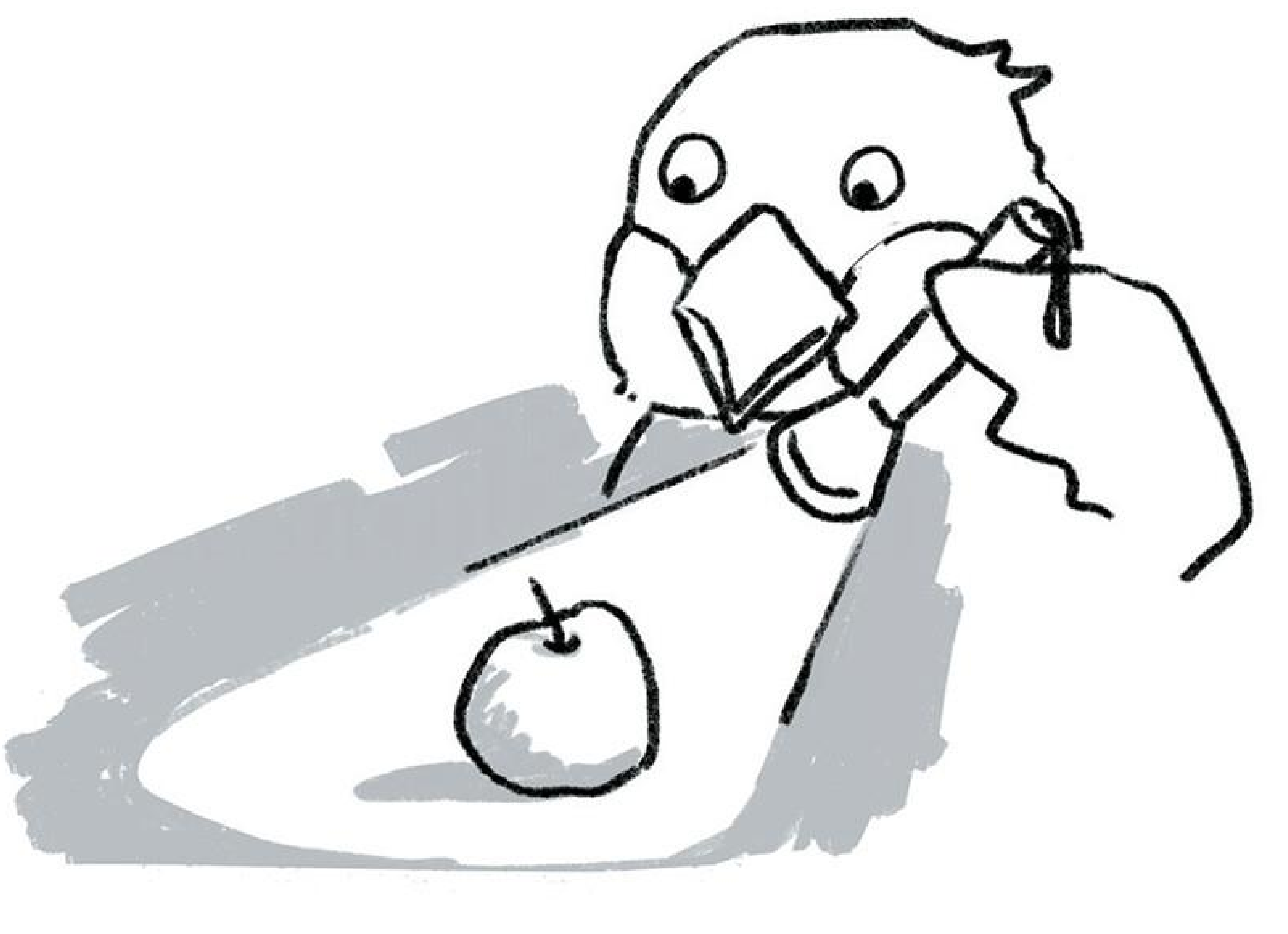
01 イラストの中の光と影をすべてコントロールする

02 最も見てほしいものに光を当てる

03 角度をつけて照らす

04 光源は二つ以上でイメージする

ここからは一つ一つの基礎と、それを実際にどのように使ってイラストに取り込んでいるかを私の作品を例に解説していきます。



ライティングの基本1

イラストの中の光と影をすべてコントロールする

最もよくある勘違いが、イラストを描くときに「現実」にとらわれてしまうことです。例えば「ここに太陽があるから、ここに影ができる」という考えでイラストを描いてしまう人がいますが、これだと自分の思い通りのイラストは描けないんです。

「ここに影がほしいから、ここに太陽を置く」
「ここに光がほしいから、この角度に人物を配置する」

といったように考えましょう。

自分の目的のために、太陽も、ライトも、影も、自由自在に操作してよいのです。どれほど現実に近くても、魅力的ではなかったり、伝えたいテーマが伝わらなければ意味がありません。あなたはイラストを描くとき神になれます。光あれ！

実際のイラストでは？

図Aは、テーマの短文を「ロボットが、自然を再生している、切ない」と決めて、そこからイメージマップで「自然を愛するロボットが、滅びた地球で自然を再生している様子を、冷凍睡眠から覚めた人が案内ロボットに連れられて見ている」というストーリーを導き出して描いたイラストです。

「自然を再生している様子」を伝えるために❶では木を植えている様子を描写しています。手に持っているものが木だとわかりやすくするために、右側に光源を配置して明るくし、木のシルエットが映えるようにしています。

「自然をいとおしいと思っているロボット」というイメージを伝えるために❷では鳥と戯れている様子を表現しています。右側の光源で照らされた鳥とロボットの手が映えるように、奥の雲は暗くしています。

「人が案内ロボットに連れられて見ている」ことを伝える描写が❸です。明るい水面に対して、あえて主役の人とロボットを暗くすることで、二人のシルエットをはっきりさせています。

このように光と影をコントロールして伝えたいことを目立つように表現し、なおかつバ

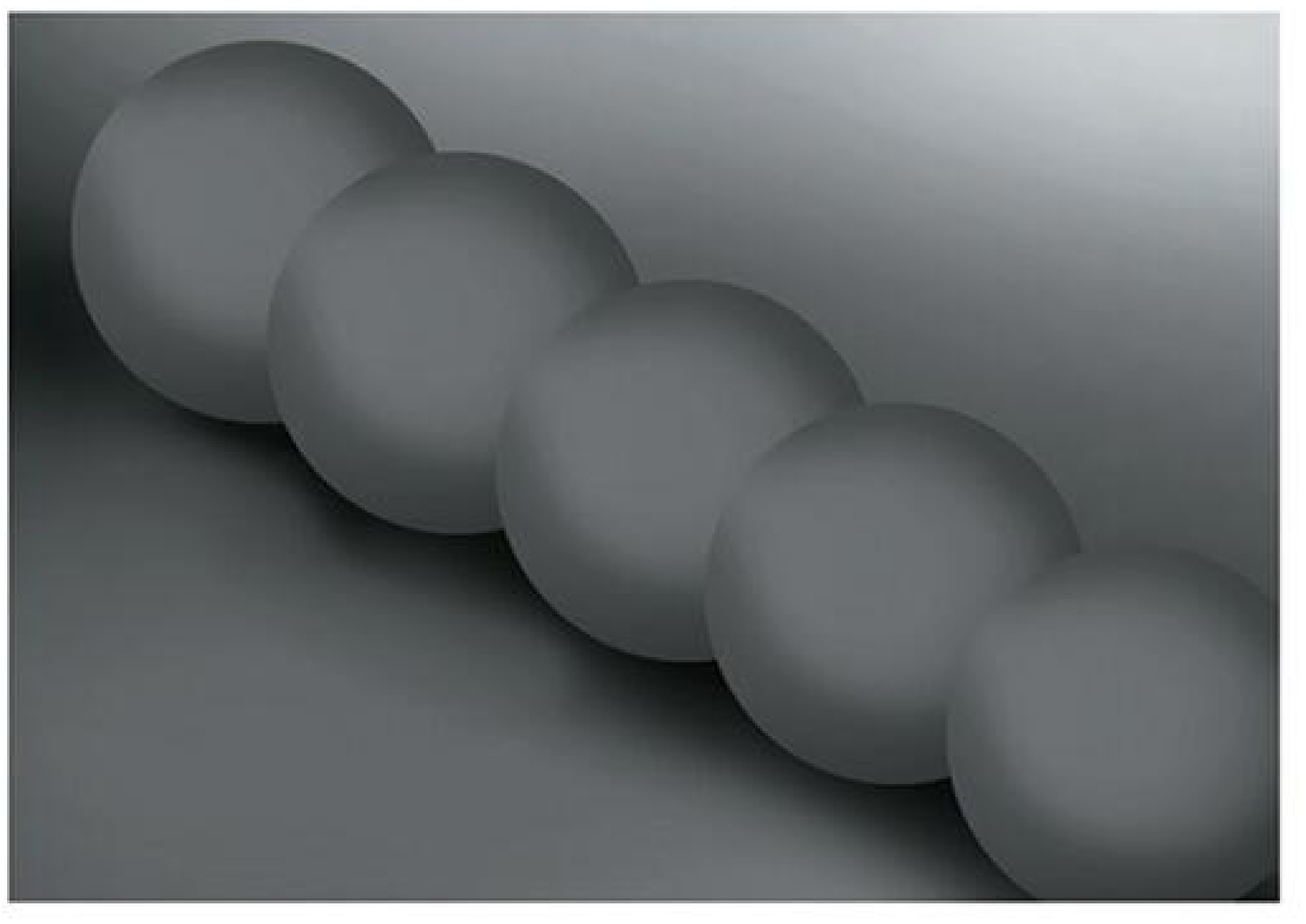
ランスよくまとめるのがライティングです。

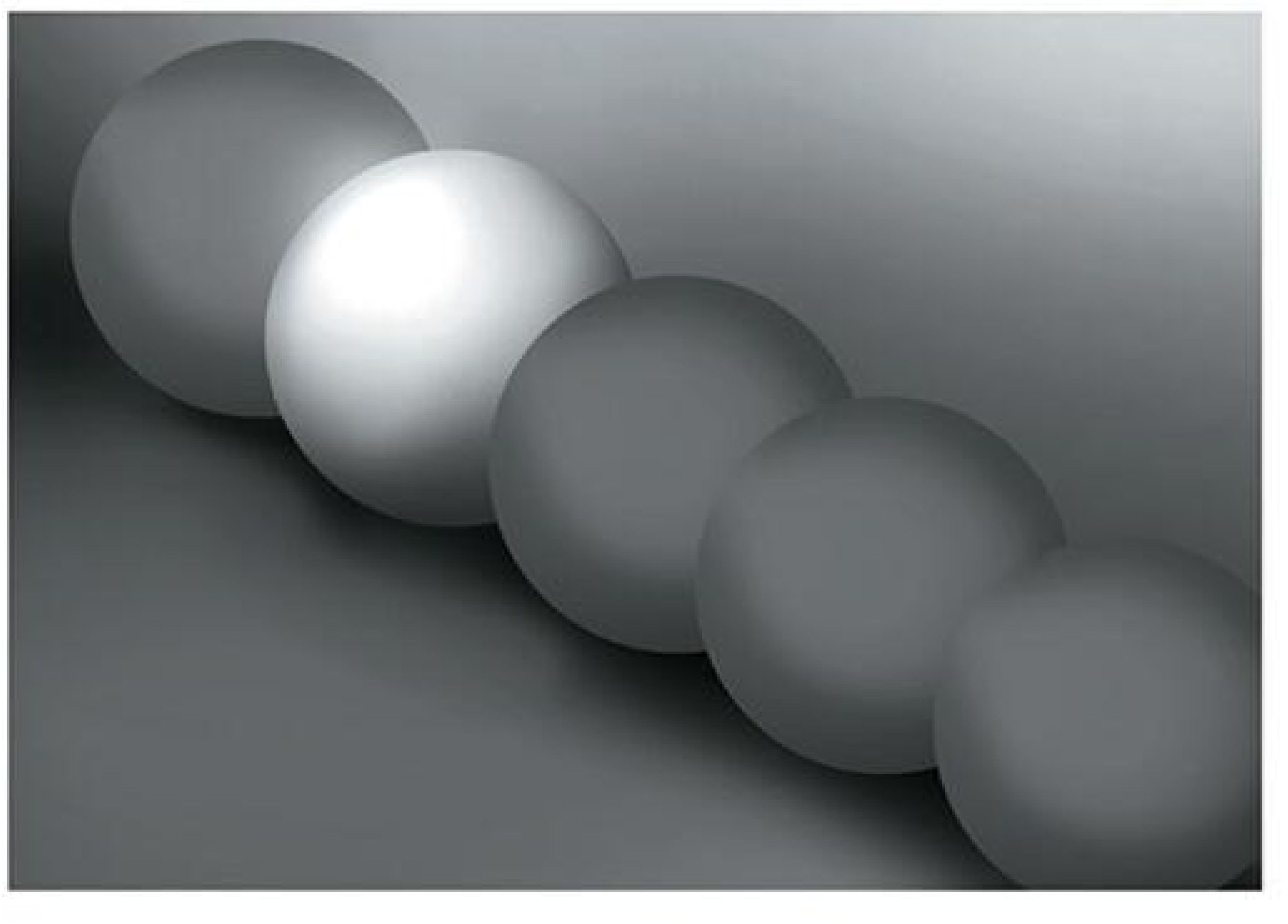


図A 「ロボットが自然を再生している、切ない」

ライティングの基本2
最も見てほしいものに光を当てる

次の二つの図を見てください。





上図はどの球を見ていいか視線がさまよったと思いますが、下図は見た瞬間、左から二つ目の球をよく見てしまったはずです。このように人間は光が当たっている部分、明るい部分を無意識に見てしまう性質があります。舞台などで、スポットライトで照らされたも



図B　「荒廃した世界を女の子とロボットが旅している」

のにみんなが注目するのと同じですね。この性質を上手く使えば、イラストを見た人の視線をコントロールすることができます。

実際のイラストでは？

図Bのイラストは「荒廃した世界を女の子とロボットが旅している」というストーリーで描きました。ロボットのデザインは映画『チャッピー』に影響されていますね。

イラストの主役は女の子とロボットなので、そこに視線を集めるためにたき火を描いて、女の子は全身❶にたき火の光が当たって目立つような角度に

しています。

しかし、そこだけでは荒廃した世界というイメージが弱いので、図B左側の都市❷にぼんやりとした太陽を配置して、たき火と太陽の光源に目が行く過程でストーリーが伝わるようにライティングしています。

先ほど「人は明るい部分を見る」と述べましたが、光に照らされている物体に視線が集中するだけでなく、太陽やライトなどの光源そのものも視線の集中ポイントになるのです。

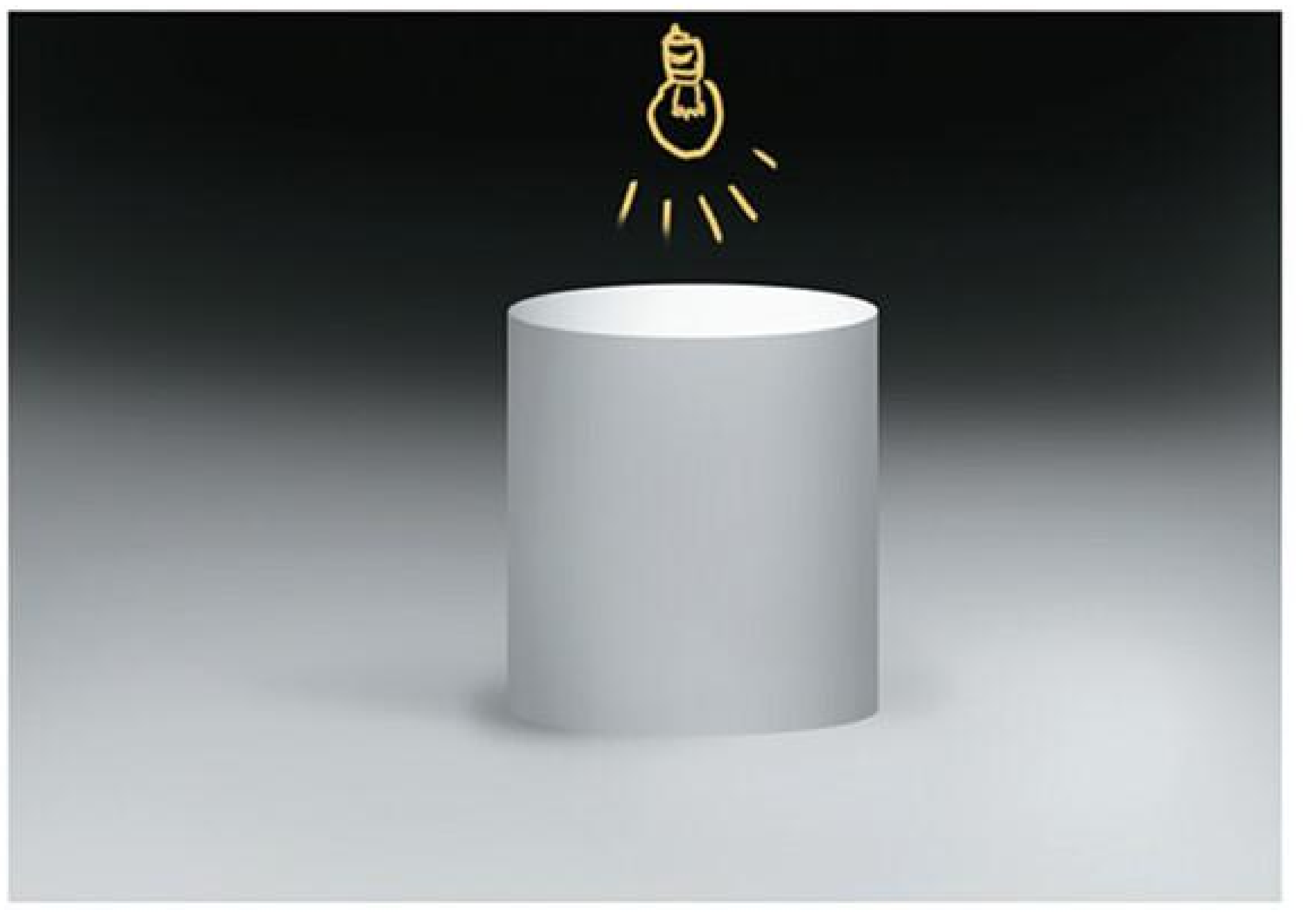
これらを踏まえて注目してほしいポイントに光を配置することで、イラストを見る人の視線の流れを自在にコントロールできます。

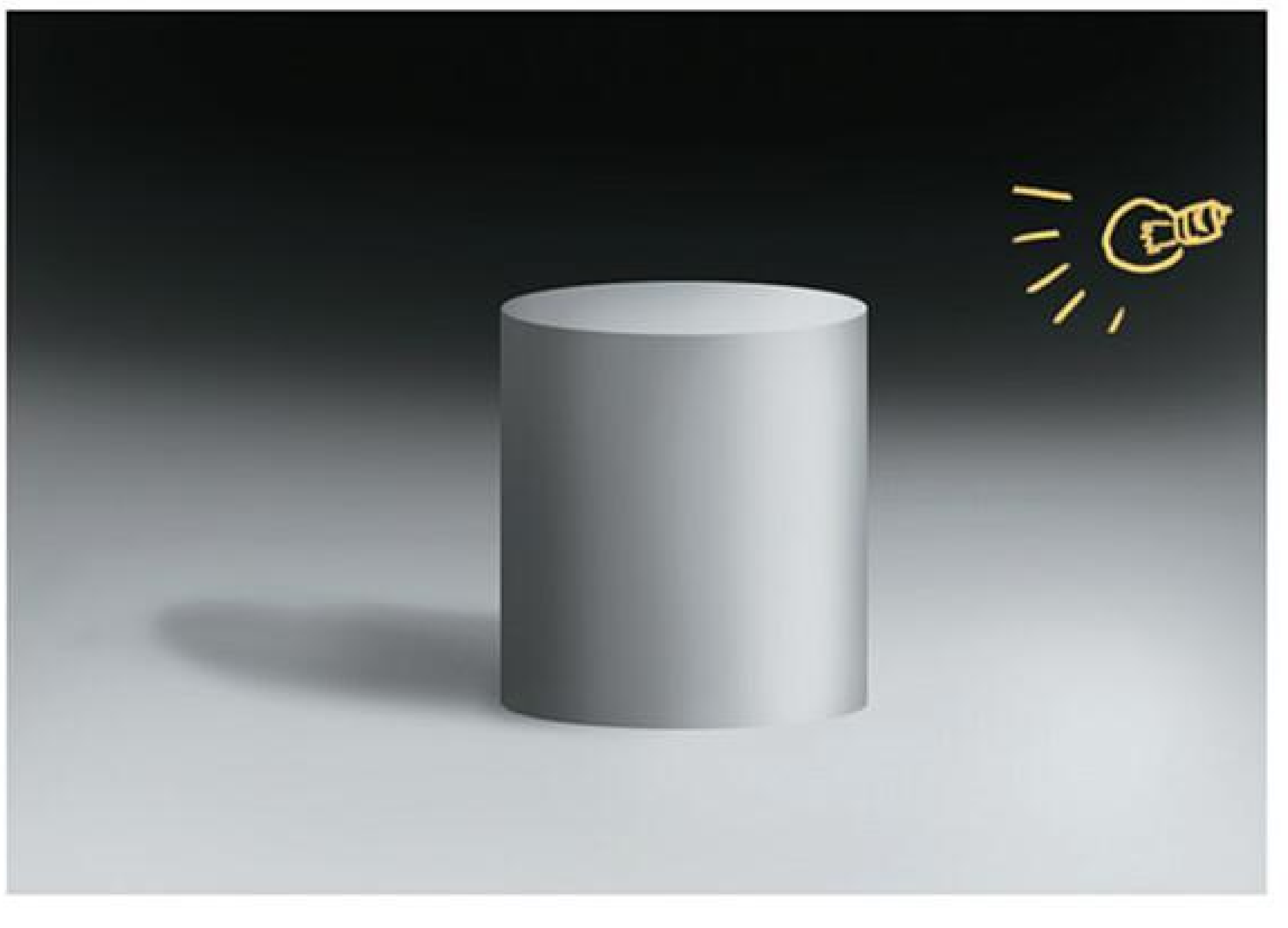


ライティングの基本3

角度をつけて照らす

光を当てるときは角度をつけるようにすると、立体感や奥行きを表現しやすくなります。次の図を見てください。





上図よりも下図のほうが立体感を感じられませんか？

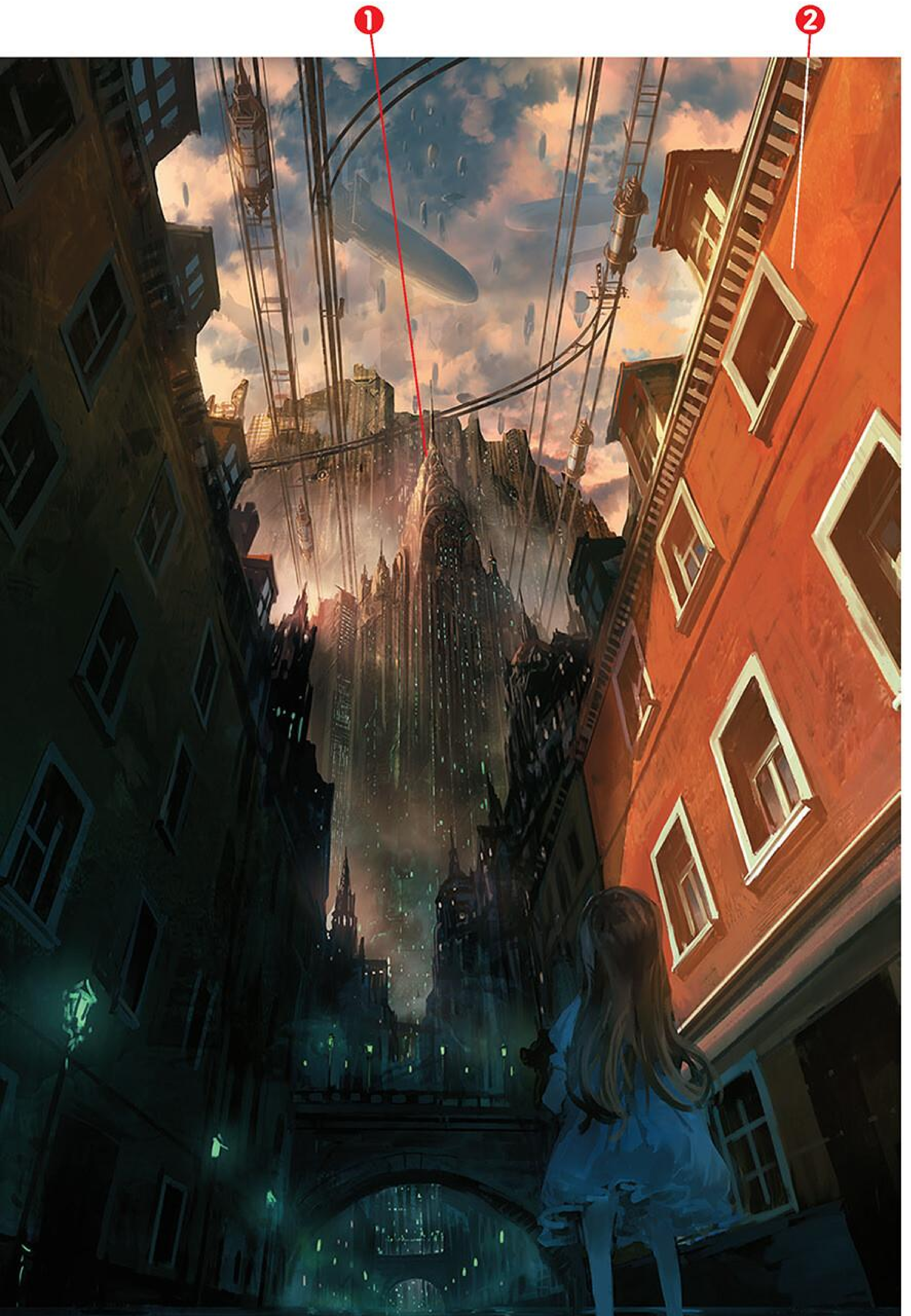
なぜ立体感を感じるかというと、下図は光を斜めから当てて大きく影ができているからです。逆に上図は真上から光を当てているため影がほとんどできていません。影は物体の面に沿って発生するため、影があることで面を認識しやすくなります。「面が認識しやすい＝立体感を感じやすい」ということです。これはイラストを見た人に効果があるだけではないんですよ。イラストを描く側、つまり私たちも光に角度がついて大きく影が落ちているほうが、面が描きやすく立体感を表現しやすいのです。

実際のイラストでは？

屋外でも、夕方や朝方の時間帯であれば光源（太陽）に角度がつきます。この時間帯は太陽が地平線に近くなり、長く伸びた大きな影が発生するので、奥行きや立体感を表現しやすくなります。夕方・朝方はイラストに向いた時間帯と言えます。

さらに夕方・朝方の空には青から赤、寒色と暖色（２６５ページ）のグラデーションが自然に発生して、色の対比で非常にドラマチックな印象にもなり、光を感じる作品を描きやすいです。特に日没・日の出の数十分は、まるで魔法のような芸術的な写真が撮れる時間帯なので撮影用語で「マジックアワー」と呼ばれています。

図Aは夕暮れの時間帯で、左側に太陽がある想定で描いています。手前の街は時間帯の特徴を生かして影を大きくすることで暗くし、奥のビル❶には強い光を当てて明るくすることでビルの立体感を強調しています。手前が完全に暗いと迫力が伝わりにくいので、右側の壁面❷には角度をつけた光を当て、建物のディテールをわかりやすくしています。



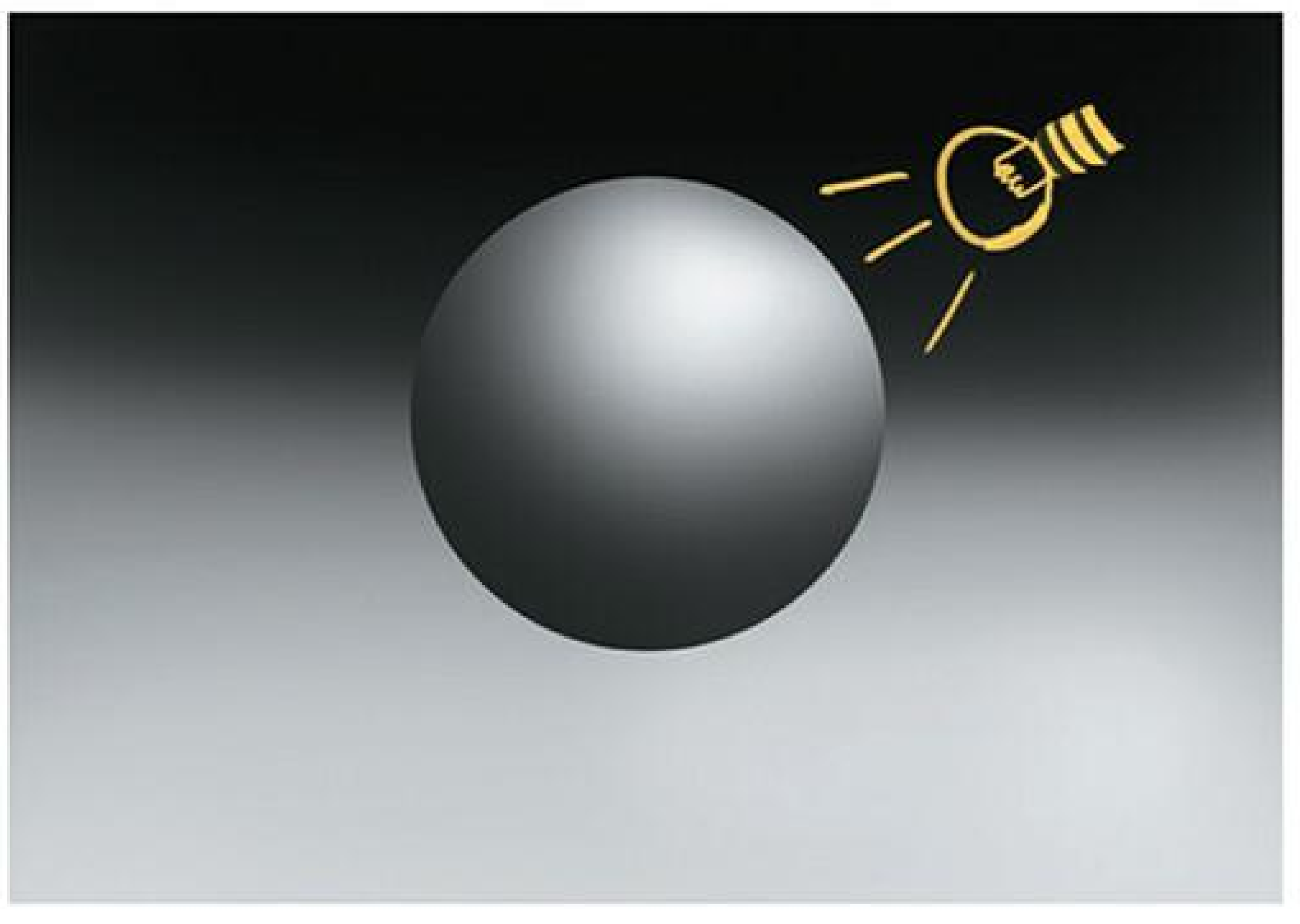
図A　夕暮れの時間帯のライティング

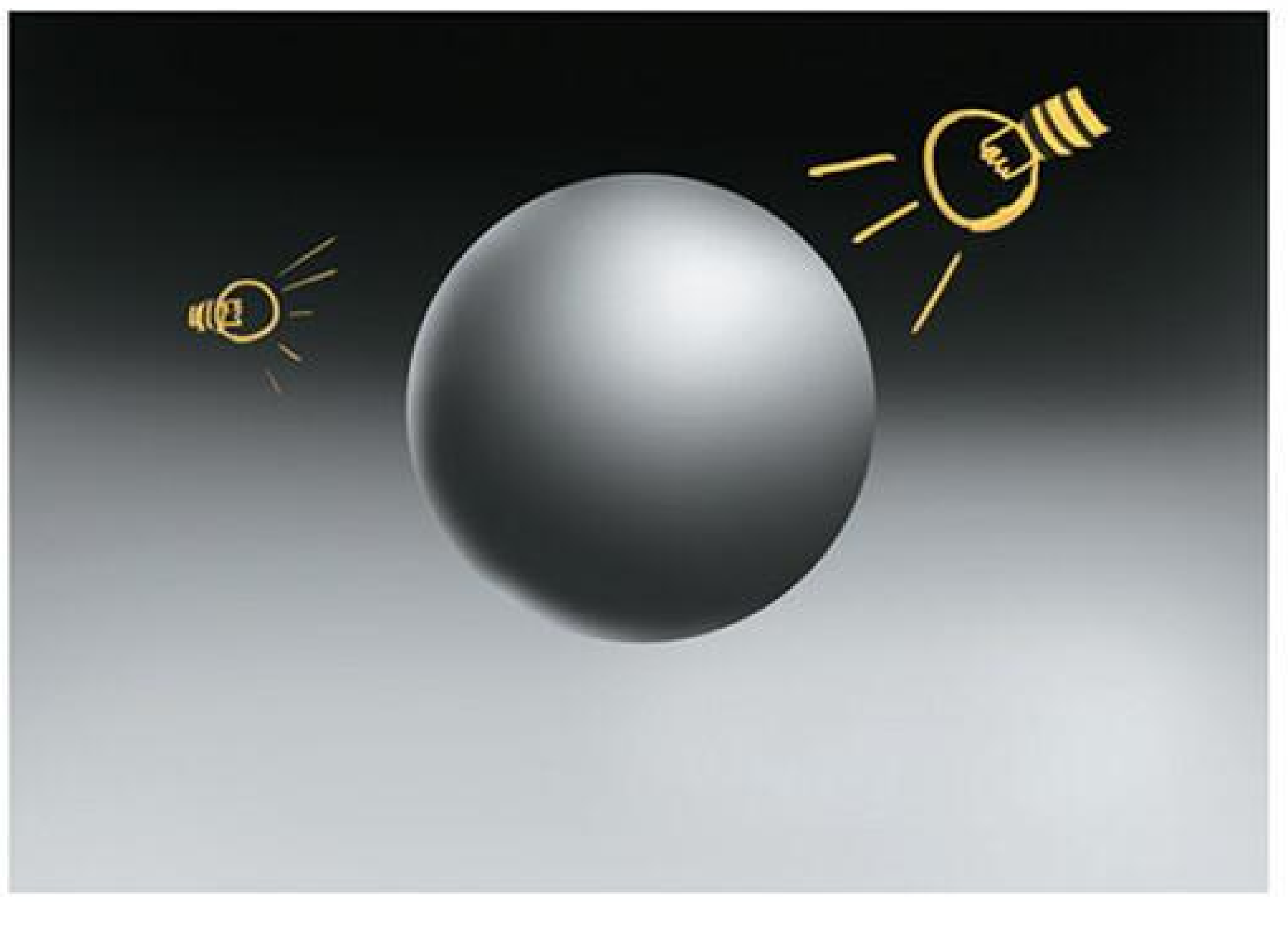
ライティングの基本4

光源は二つ以上でイメージする

イラストを描くとき、光源（ライト）は一つと仮定しがちですが、二つ以上でイメージするようにしましょう。「キーライト」と「サブライト」の二つです。

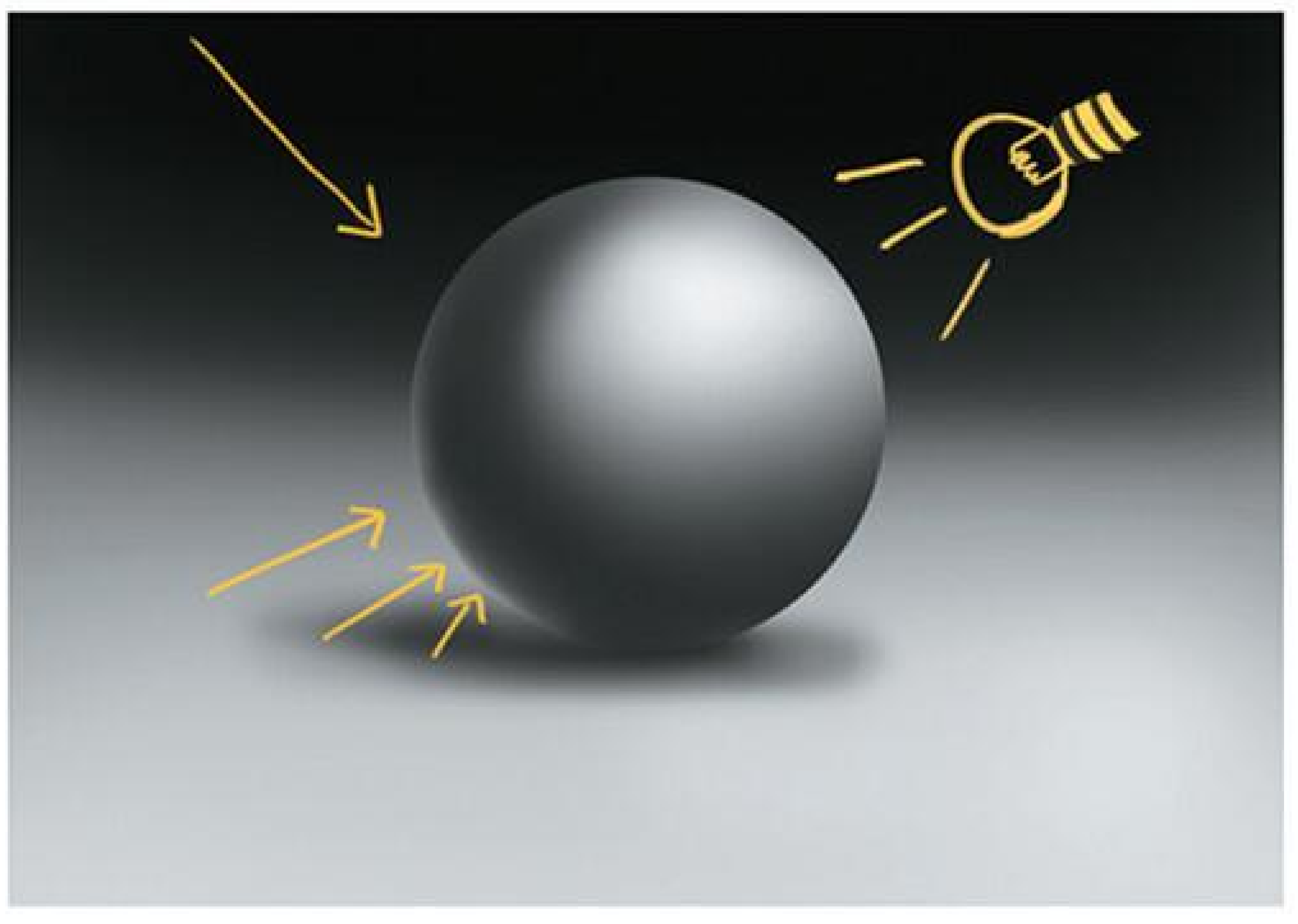
キーライトはメインとなる一番明るい光源、サブライトは補助になる光源です。次の上図はキーライト一つのみ、下図はキーライトとサブライトの二つの光源を描いた例です。





下図のほうが球体の立体感や存在感を感じたはずです。イラストに慣れていない人は太陽光など目立つ光源を一つ決めると、上図のように本当に一方からのみ照らされた作品を描いてしまうことがあります。最初から光源を二つ決めることにしておけばそういったことを防げます。

また、光は物体に当たって反射する性質があります。現実では、次の図のように光が地面に反射して、地面に近い部分は明るく見えたりします。



これを「反射光」や「環境光」と呼びます。多くの技法書では反射光を意識せよと書い

てありますが、正直なところ、正確に反射光を意識したイラストを描くことはほとんどなく、「反射光っぽい表現を誇張して、ものを際立たせたり魅力的に見せたりすることが多い」です。最初から反射光でなく、サブライトがあると考えたほうが描きやすいのです。

日常生活のワンシーンを切り取ったイラストを描くときなどは「ライトを当てる」という意識をしにくいかもしれません。しかし、世の中の美しいと言われる写真や映画などの作品は「より自然に見えるように」たくさんのライト、レフ板などの照明機材を使って光をコントロールしています。コンテストに出品されるような美しい風景写真もPhotoshopやLightroomといったソフトで補正（現像）されています。美しく魅力的な作品には、より自然に見せるための様々な工夫や技術が使われているのです。

実際のイラストでは？

図Aのイラストは「オークの集会でボスが部下の首をねじ切って粛清しているシーン」です。ボスには二つの光源から光が当たっています。キーライト（炎）からの光❶とサブライトからの光❷です。ここで仮にサブライトが無いとすると、ボスの右側がほぼ完全に



図A　キーライトの光とサブライトの光

影になって見えなくなってしまいますよね。このイラストはボスが主役なのでサブライトを当ててボスの存在感を強調しているのです。

　また、キーライトの光❶は炎の色、サブライトの光❷は青系の冷たい色を使っています。二つの光源の色を変化させることで、画面に彩りやメリハリをもたせているのです。光の色については261ページで解説します。

　ちなみに、この作品を描くときは映画「ロード・オブ・ザ・リング」シリーズのライティングを参考にしました。夜の暗いシーンでも登場人物の魅力が伝わるように、あらゆるシーンがまるで絵のようにライティングされているので、ぜひ光のコントロールの参考として観てください。洋画はライティングの教科書と言っていいくらい、光の扱いが巧みです。

ライティングの応用1

逆光

これまで紹介した基本を踏まえつつ、ここからはライティングの応用について解説していきます。

まずは「ライティングの基本2 最も見てほしいものに光を当てる」の応用技術として「逆光」というライティングを取り上げます。逆光は、図Aのように光源をモチーフの背後などに配置した構成のことです。

逆光をイラストに取り入れると

1 キャラと背景がなじみやすい

2 小さくしても印象が変わりにくい

3 ドラマチックになる

図A　モチーフの背後に光源を置く





図B　逆光の色で全体をなじませる

これら三つのメリットがあります。私は特に印象に残ってほしいイラストを描くときによく使っています。

01　キャラと背景がなじみやすい

背景とキャラをなじませるのは色のバランスを合わせる必要があるため違和感なく仕上げるのが難しいです。みなさんも背景に挑戦したけど、キャラと背景が合わない……という経験があると思います。

逆光の場合は画面全体に似た色の光と影が発生していることで背景とキャラの色の調和がとりやすく、なじませやすいです。

図Bでは、月がキーライトになっていて、少しピンクがかった暖かみのある色が、雲・ミミズク（鳥）・キャラに共通して使われているのがわかると思います。同じように空の深みのあるブルーが影色として全体で使われ



図C　小さくしてもシルエットが見やすい

ています。イラストの参考にしたベンガルワシミミズクという鳥は、本来は茶色がかった色の羽が特徴なのですが、逆光にして影の色にブルーを混ぜることで空と羽毛がなじんでいるのです。

02　小さくしても印象が変わりにくい

逆光を使うと、図Cのように小さく表示しても印象が変わりにくくなります。これはモチーフの背後に光源があるため、シルエットが強調されるからです。シルエットは面積で情報を伝えるため、小さくしても情報が失われにくいのです。「小さくしても印象が変わらない」ことは現代では特に重要になっています。

みなさん、スマートフォンを持っていますよね。現代ではイラストを見る媒体としてスマートフォンがとてもよく使われるようになりました。ちょっと前までは紙に


図E　逆光あり


図D　逆光なし

印刷して本として見ることがほとんどだったのですが、今やSNSに投稿したイラストはもちろん、YouTubeの動画も、電子書籍も、スマートフォンなど手のひらサイズの「小さな画面」で見られるのです。つまり、小さな画面で印象が変わらないようにしなければ他人に評価されにくいのです。

また、スマートフォンをはじめとするディスプレイは画面自体が発光するので、「光を表現する」ことに向いています。逆光に限らずライティングがしっかりとできているイラストは映えやすいのです。そのためか、近年ではキャラクターイラストもライティングが美しい作品がどんどん増えています。

3　ドラマチックになる

光を使うとイラストがドラマチックになります。図Dと図Eを見てください。同じような構図で同じ被写体でも、受ける印象がかなり違うと思います。どちらかというと図Eのほうが、これか

ら何かが起こりそうなドラマチックな雰囲気が出ていますよね。

このように逆光はドラマチックで印象的なイラストに向いています。映画やゲームなどいろいろなコンテンツを見てみてください。告白シーンや別れのシーン、死亡シーンなど、見ている人の心を揺さぶりたい場面には逆光が多用されているのがわかると思います。

明暗のサンドイッチ

逆光と近い技術で、明暗の差を使って空間を見せるテクニックがあります。と言っても単純なもので

「明るいものの後ろには暗いものを」
「暗いものの後ろには明るいものを」

を意識するだけです。

単純ですが、ものすごく、めちゃくちゃ汎用性が高い技術です。むしろこの技術を使わないで背景まで描いたイラストを仕上げることは困難と言ってもいいでしょう。

図F　人物の足や森が山と同化して見える





図H　霧を挟み込む



図G　人物と森と山の前後関係がわかりやすくなる

図Fと図Gを見てください。図Fは、人物の足や森のシルエットが山と同化して状況がわかりにくいです。図Gは、奥が山で、次に森がきて、手前に人物がいることが、はっきり見えます。見映えがかなり違いますが、実は図Hのように少し霧を追加しただけです。

図Fは奥の山と森の明るさがほぼ同じになっていました。そこに霧という白に近い明るい色を挟み込むことで明るさに差がつき、それぞれのシルエットが見やすくなったのです。ほんの少しの描写でまるで印象が違うイラストにできるのです。本書の表紙を含め、これまで紹介してきた私のイラストはすべてこの技術が多用されています。どこに使われているか、ぜひ探してみてくださいね。

ライティングの応用2
あえて立体感をなくす

日本のキャラクターイラストで多用されているのが「立体感をなくすライティング」です。「ライティングの基本3 角度をつけて照らす」を逆にして、真正面から光を当てたり、逆光にして面に沿った影を発生させないようにする技術です。

ライティングの基本3では、角度をつけて影を大きくすることで、立体感を強調することができると解説しましたが、一般的にキャラクター、特に女の子の顔が立体的になりすぎると、日本風のイラスト的なかわいさが表現しにくいです。

図Aの女の子は、もし立体感を重視したライティングで正確に描いたら、図Bのようになります。かわいくないですよね。そのためイラストは逆光にして顔の立体感を弱くしているのです。

実を言うと逆光にしているというのは言い訳みたいなもので、嘘（うそ）をついて顔に影をつけていません。その証拠にヘッドフォンにはやたら立体感がありますよね。イラストはデッ



図A　立体感を弱くした顔



図B　立体感を重視した顔

サン練習ではありません。説明書や解説書のイラストなら正確性が第一ですが、キャライラストであればキャラクターの魅力が伝わることが第一です。なので「かわいい」という魅力を伝えたいのであれば、「かわいい」のために正確さを無視していいのです。

ポイント　真実に嘘を混ぜる

正確さは無視していいとは言いましたが、イラストの中のすべてで正確さを無視して嘘をついてしまったら魅力はなくなってしまいます。これは嘘なんだ！とイラストを見た人にすぐに見抜かれてしまうからです。魅力的な作品は、嘘を嘘と感じさせません。嘘の周囲がとても正確な真実で固められているからです。

言葉で嘘をつくコツとして「真実の中に一つだけ嘘を混ぜる」というテクニックがあるのですが、イラストも同じです。全体としては正確さを重視して、現実にあるリアリティを表現しますが、大事なポイント、ここはこう見てほしいというポイントにだけ、正確さを無視して嘘をさり気なく込めるのです。的確に込められた嘘はまわりの真実まで魅力的に引き立てて、イラストを見る人を気持ちよくだましてくれます。

どうやって色を塗って光を表現するか

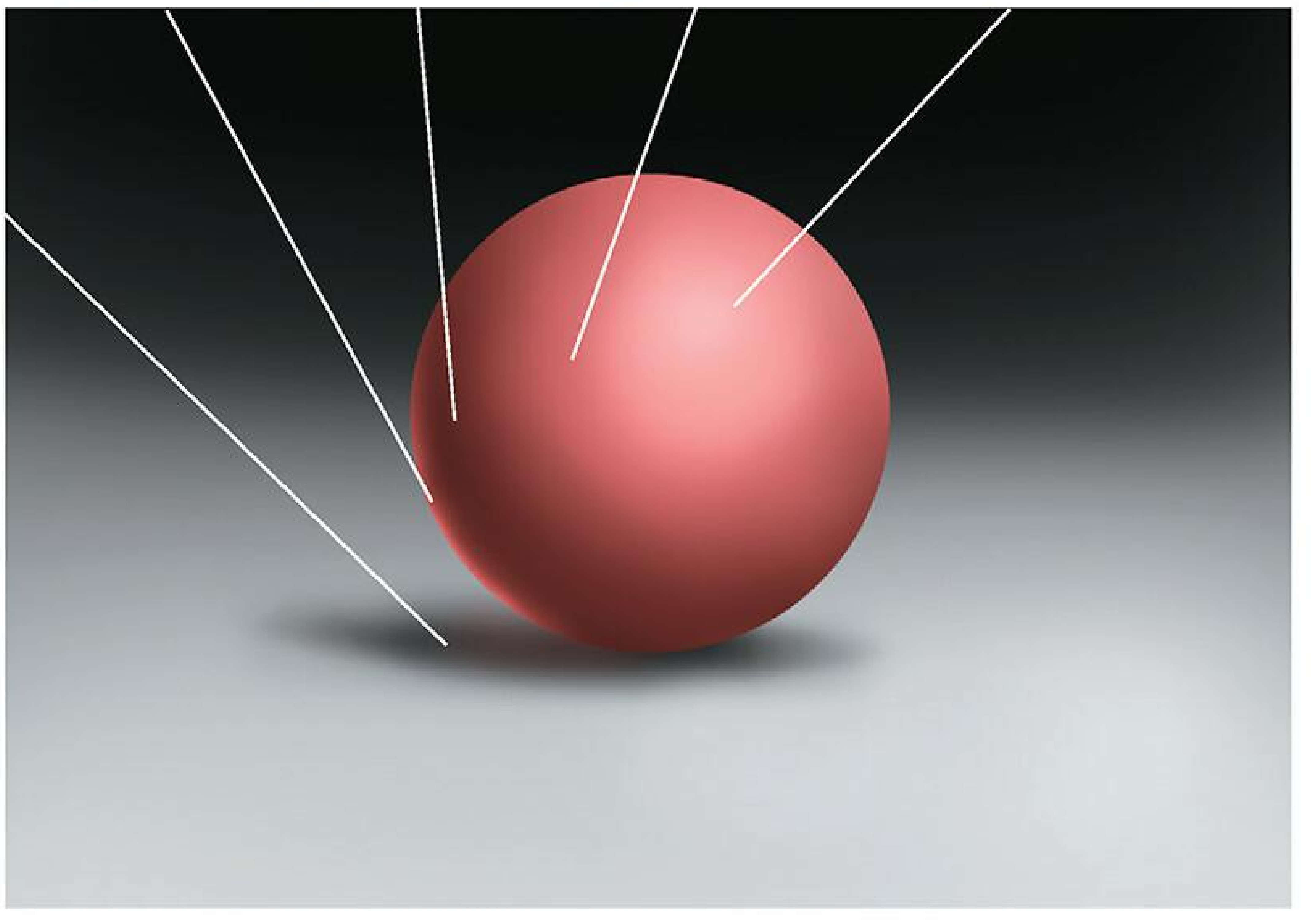
ここまで光を扱うライティングについて解説してきました。光を意識することがいかに大切か伝わったでしょうか？

しかし、疑問が浮かぶと思います。現実で私たちが絵を描くときは光を直接描くわけではありません。実際には、絵の具やカラーパレットから色を選んで塗っていくのです。色を塗っていったいどうやって光を表現すればいいのでしょう。

ここからは光を感じさせる色塗りの事前知識として、色についての基本用語を紹介していきます。

物体の光と影の名前

現実では物体に光を当てると「ハイライト」「ハーフトーン（中間色）」「シェイド（陰）」「反射光」「シャドウ（影）」の五つが発生します。順番に見ていきましょう。



光と影の名前

①ハイライト

ここまでにも何度か出てきましたが、ハイライトは最も明るい部分です。「最もキーライトの光を反射している部分」と覚えましょう。

こう覚えておけば、慣れるとキーライトの位置と物体の面の角度、表面の質感を頭の中でシミュレートすることで、どこにハイライトができるかイメージできるようになります。

②ハーフトーン（中間色）

ハーフトーンは日本語だと「中間色」と呼ばれることが多いです。文字通り明るい部分と暗い部分に挟まれた中間の色です。地味に感じるかもしれませんがイラストではとても大事な色ですから、必ず覚えてくださいね。

③シェイド（陰）

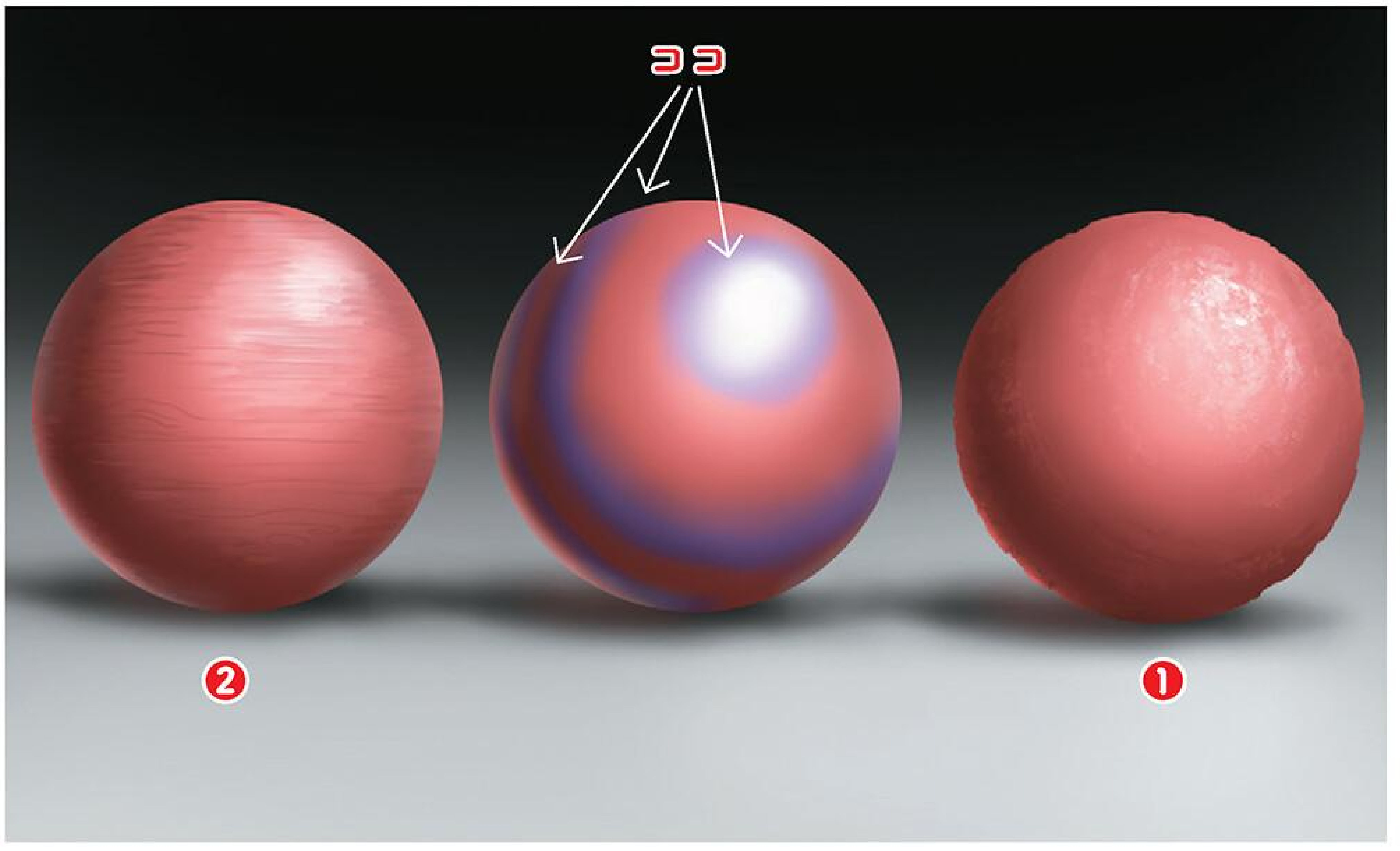
シェイドは物体に光を当てたときにできる暗い部分のことです。「陰」とも言いますが、後述のシャドウ（影）とごっちゃになりやすいのでここからはシェイドと呼びます。ハイライト、ハーフトーン、反射光よりも暗い部分です。

④反射光

光源からの光が周辺から反射して明るく見える部分です。２５０ページの解説の通り、本書では「サブライトが当たって明るく見える」と定義します。

⑤シャドウ（影）

物体が地面や他のものに落とした影をシャドウと呼びます。シェイド（陰）との違いは、光を遮ることで他のものに落ちた影ということです。木が太陽の光を遮って地面に落とす影がシャドウです。シャドウを描くと、「ものがそこにある感じ」が高まりますので、とても大切です。

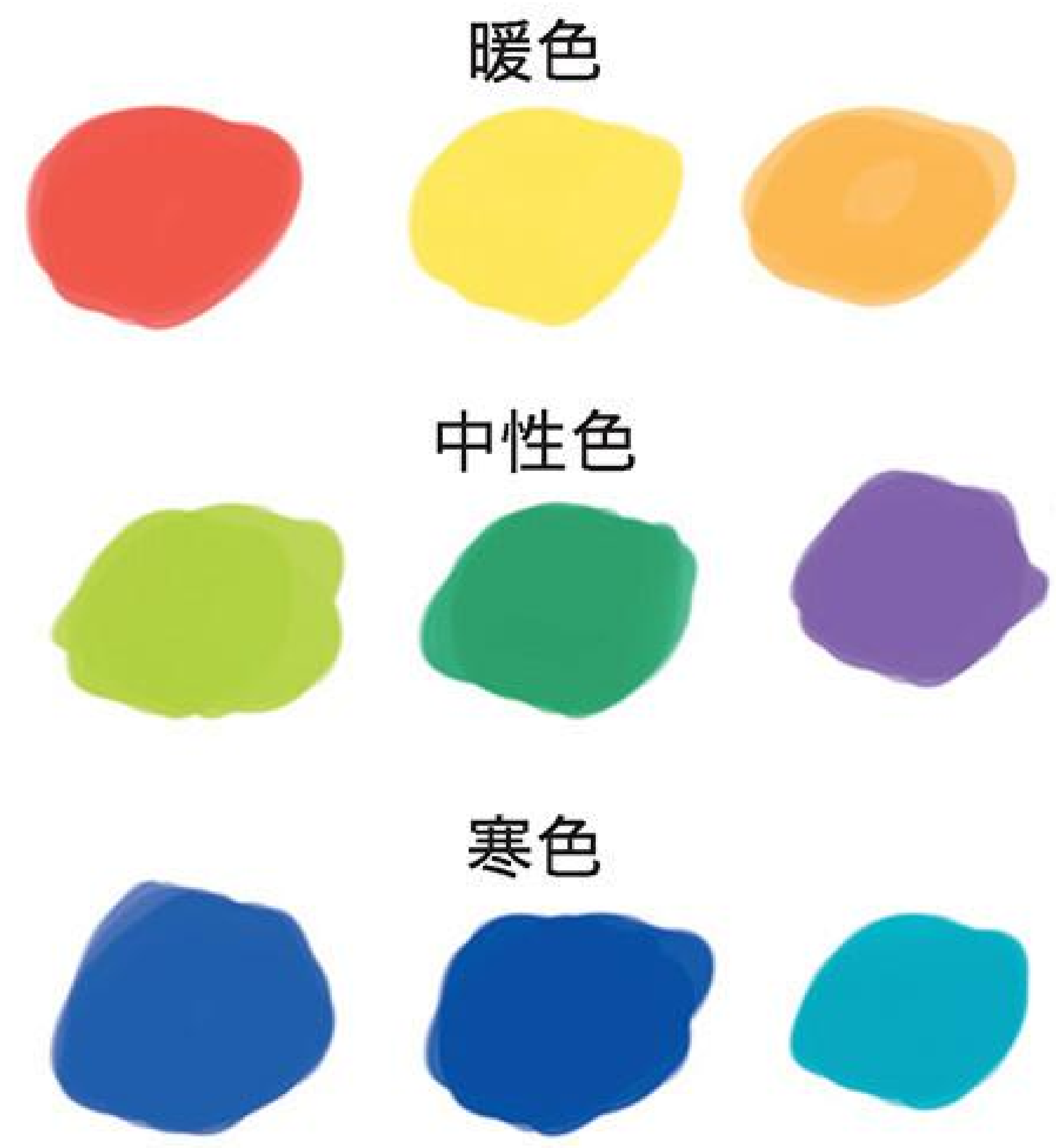


明るさの境界部分

質感は境界に表れる

物体の質感はハイライトとハーフトーン、シェイド、反射光、シャドウ、これらの明るさの境界部分によく表れます。

この境界部分にざらざらした少し荒いタッチを加えれば❶のように岩のような質感が表現しやすくなります。❷のように横のタッチを加えれば木材のような質感になります。境界部分だけにタッチを加えれば質感がすぐ表現できるというわけではありませんが、いくら描き込んでも質感がそれっぽくならないというときは、全体をまんべんなく描き込むのではなく、境界部分を強く意識して描いてみるとよいでしょう。



暖色と寒色と中性色

色には大まかに、暖色、寒色、中性色の三つがあります。暖色は黄色やオレンジ、赤などで、見ると暖かいと感じさせる色です。寒色は青系の色で、見ると寒いと感じさせる色です。それ以外の緑や紫、グレーなどは中性色と呼ばれていて、どちらにも属しませんが、イラストでは周囲の色や描いているモチーフに影響されて寒くも、暖かくも感じさせることができます。

固有色

りんごは赤、バナナは黄色といったように、ものに固有の色を固有色と言います。

本書ではこれから、固有色にライティングして光を表現する色塗りについて紹介しますが、これはイラストに慣れていなくてまだ色塗りが苦手という人向けです。基本の色塗りに慣れて色の感覚が身についた人であれば、固有色はそれほど大切ではありません。むし

ろ固有色にとらわれないほうが魅力的な色使いになることもあります。りんごは赤に「見えるだけ」で、りんごらしく見えるなら何色を使ってもよいと柔軟に色を捉えられるようになりましょう。

コラム

最近のイラストと固有色

印象派という1860年代のフランスから始まった芸術運動では、固有色は否定されています。印象派では「クロード・モネ」「フィンセント・ファン・ゴッホ」などの画家が有名ですね。彼らはものに固有色というものはなく、太陽の光や反射光など様々な光が織りなすものこそが色だと考えたのです。

固有色にとらわれず、色を自由に使う印象派は現代のイラストにも多大な影響を与えています。色使いが上手いイラストからスポイトツールで色を取ってみると、驚くほど多彩な色を使っていることがわかります。光を多彩な色で捉える印象派の手法と、正確なデッサンのハイブリッドと言えるでしょう。

固有色とライティングを使って光を感じる色塗りをしてみよう

固有色とこれまで紹介してきたライティングの技術を使って、どんな人でも安定して光を感じさせる塗り方を紹介します。次の７工程に分けて塗る方法です。

1 線画を描いて固有色を探す

2 それぞれの固有色の三つの領域を探す

3 ハーフトーンで塗る

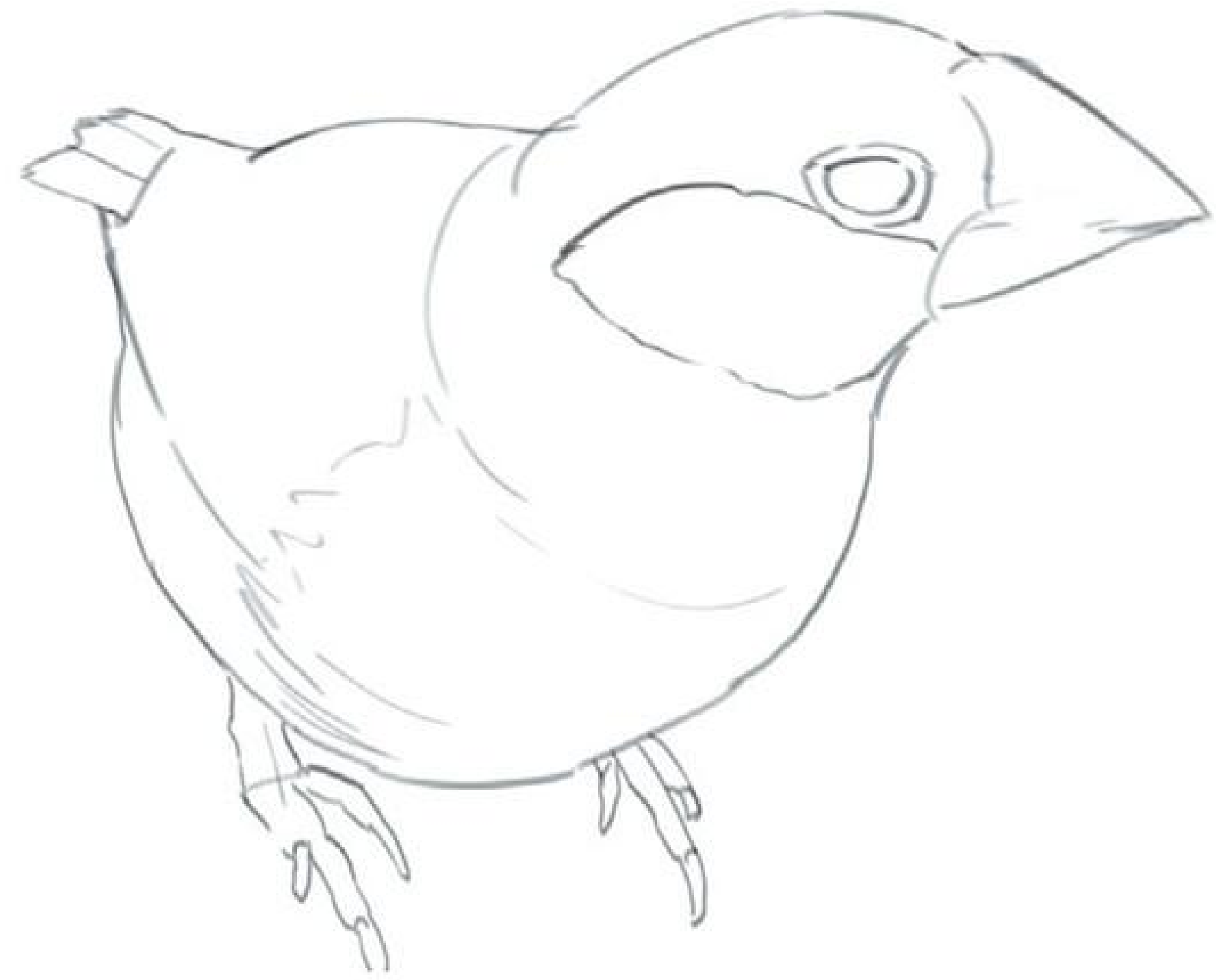
4 ライトでできる陰影をイメージする

5 キーライトを暖色にして塗る

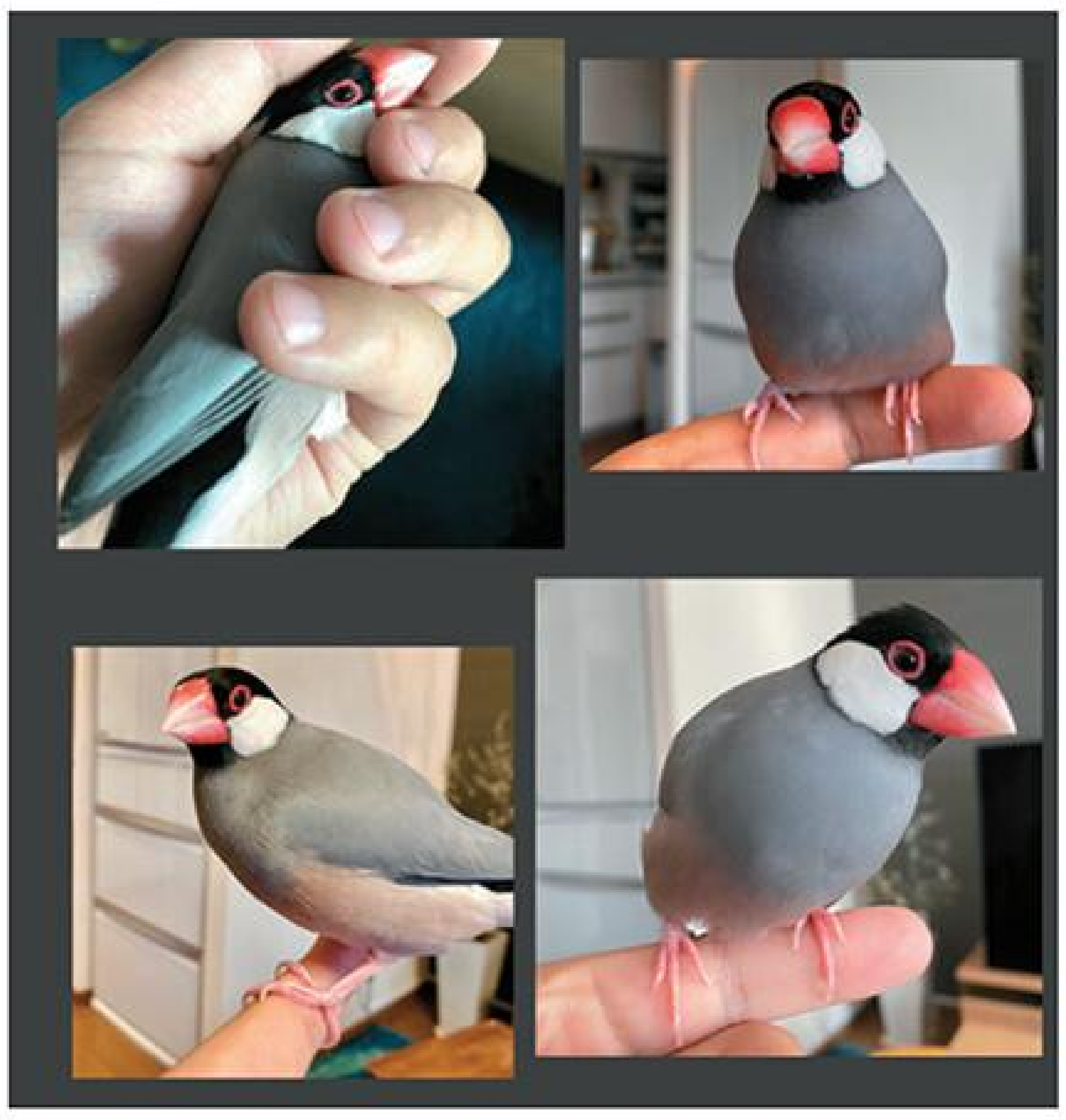
6 シェイドに寒色を混ぜて塗る

7 サブライトを中性色にして塗る

作例として文鳥を描きながら順番に解説します。



図A　文鳥の線画



図B　文鳥の写真資料

1　線画を描いて固有色を探す

まずは色を塗るための線画を描きましょう。図Aのような線画が描きあがったら、次は図Bのような描きたいものの資料を見て、そのものが大まかに何色で構成されているかを読み取ります。

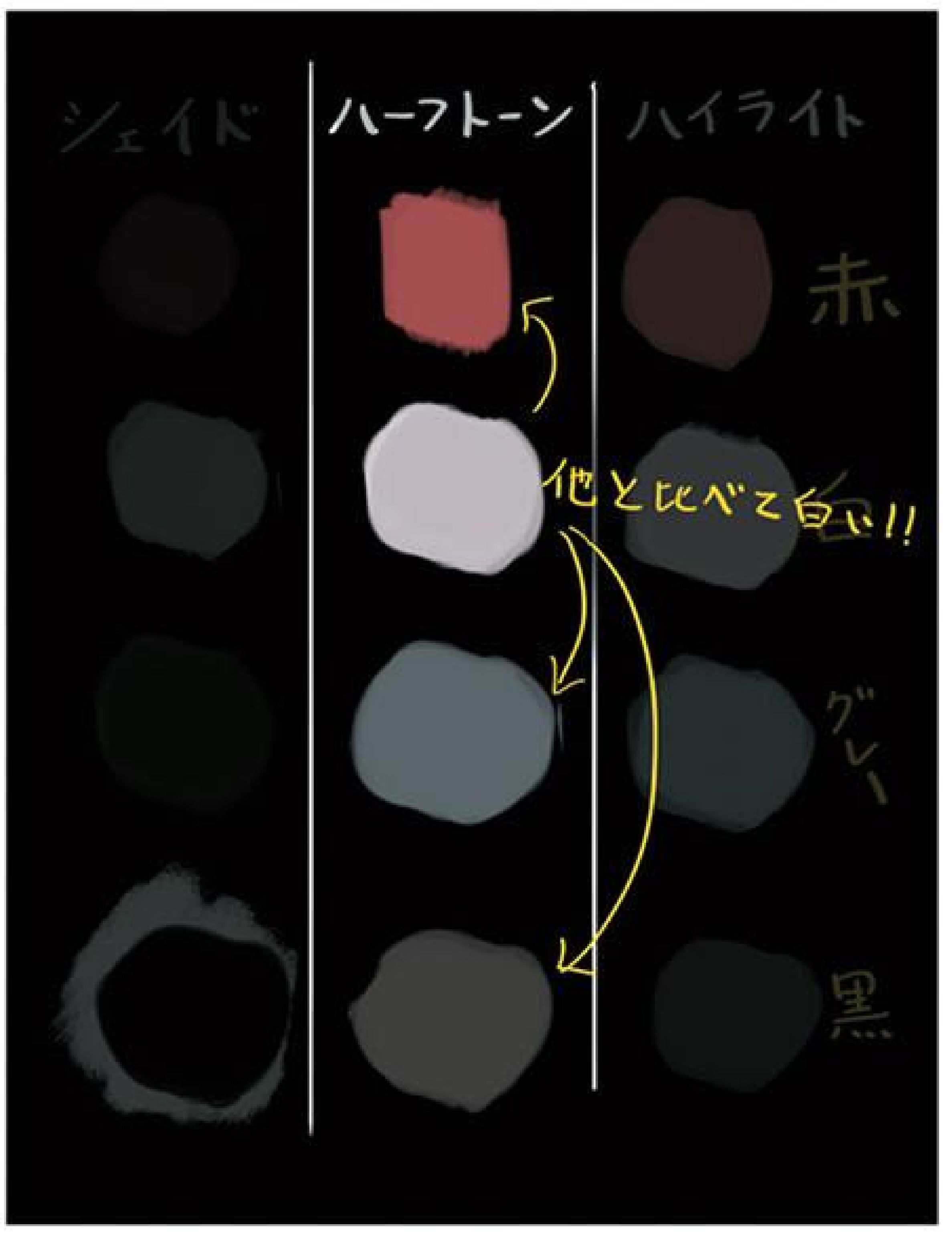
並文鳥は大まかに「赤」「白」「グレー」「黒」の4色で構成されています。資料のないオリジナルのキャラクターなどを描くときは、髪は白色、肌は褐色……などあらかじめ考えておくとよいです。

2　それぞれの固有色の三つの領域を探す

それぞれの固有色の「ハイライト」「ハーフトーン」「シェイド」の色を探します。簡単に言うと、「赤」「白」「グレー」「黒」の明るいバージョン、中くらいのバージョン、暗いバージョンを見つけて並べるということです。



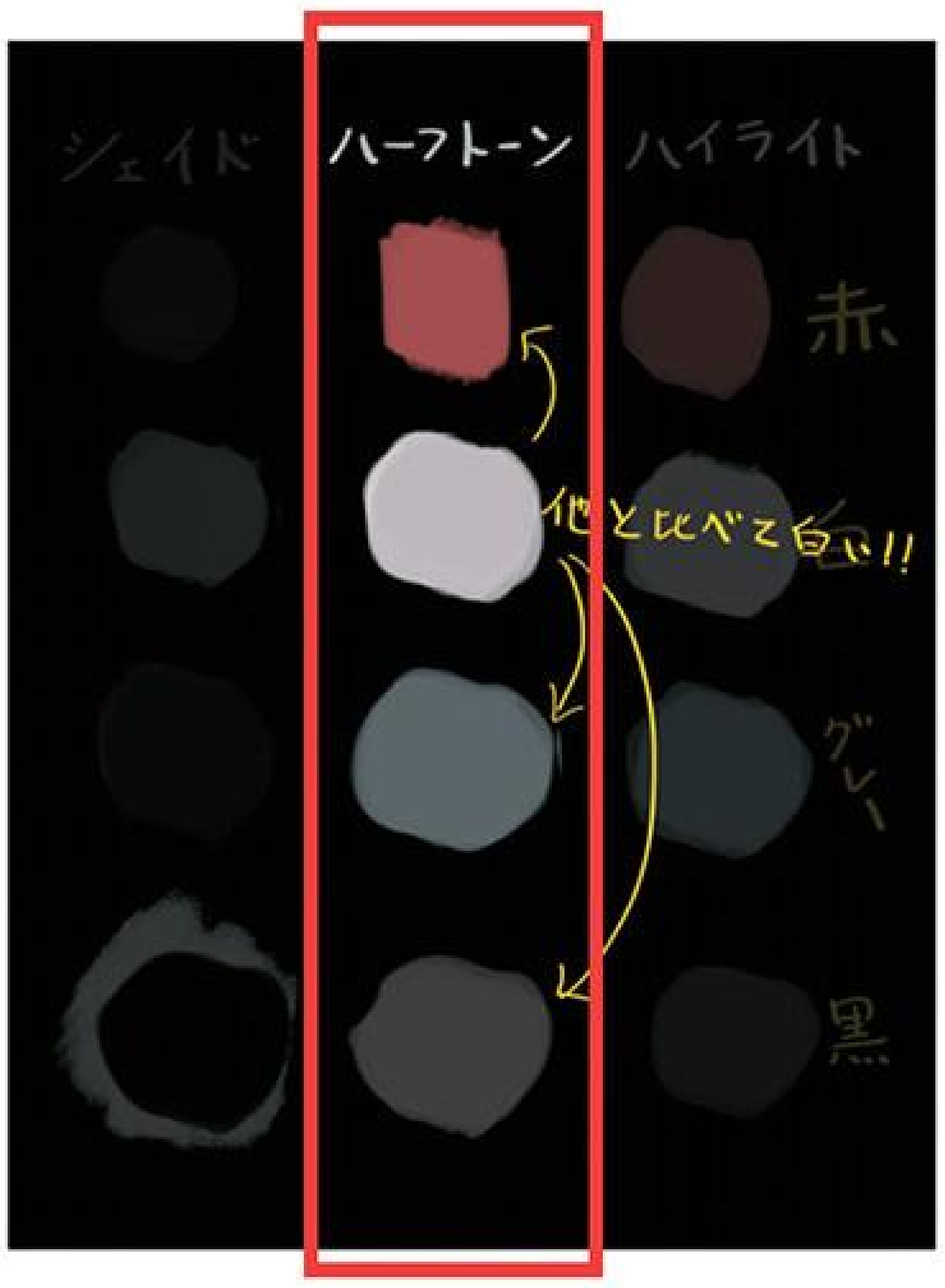
図C　カラーパレット



図D　ハーフトーン

図Cのようにこれから使う色を並べたものをカラーパレットと呼びます。後ろを黒くしているのは色の差を見やすくするためです。白を暗くした色はグレー、グレーを暗くしたら黒になるのでは？　と思うかもしれません。実際そのとおりなのですが、今回紹介する塗り方では白は白、グレーはグレーというように別の色として扱います。白は少しでも暗くしてしまうとグレーに見えるので、明るさの調整に特に気をつけるようにしましょう。

色は相対的なものですから、図Dのようにハーフトーンであればハーフトーンの他の色と見比べたときに白に見えるかどうか、グレーに見えるかどうかも確認しながら色を決めておくと、バランスのよい配色にしやすいです。





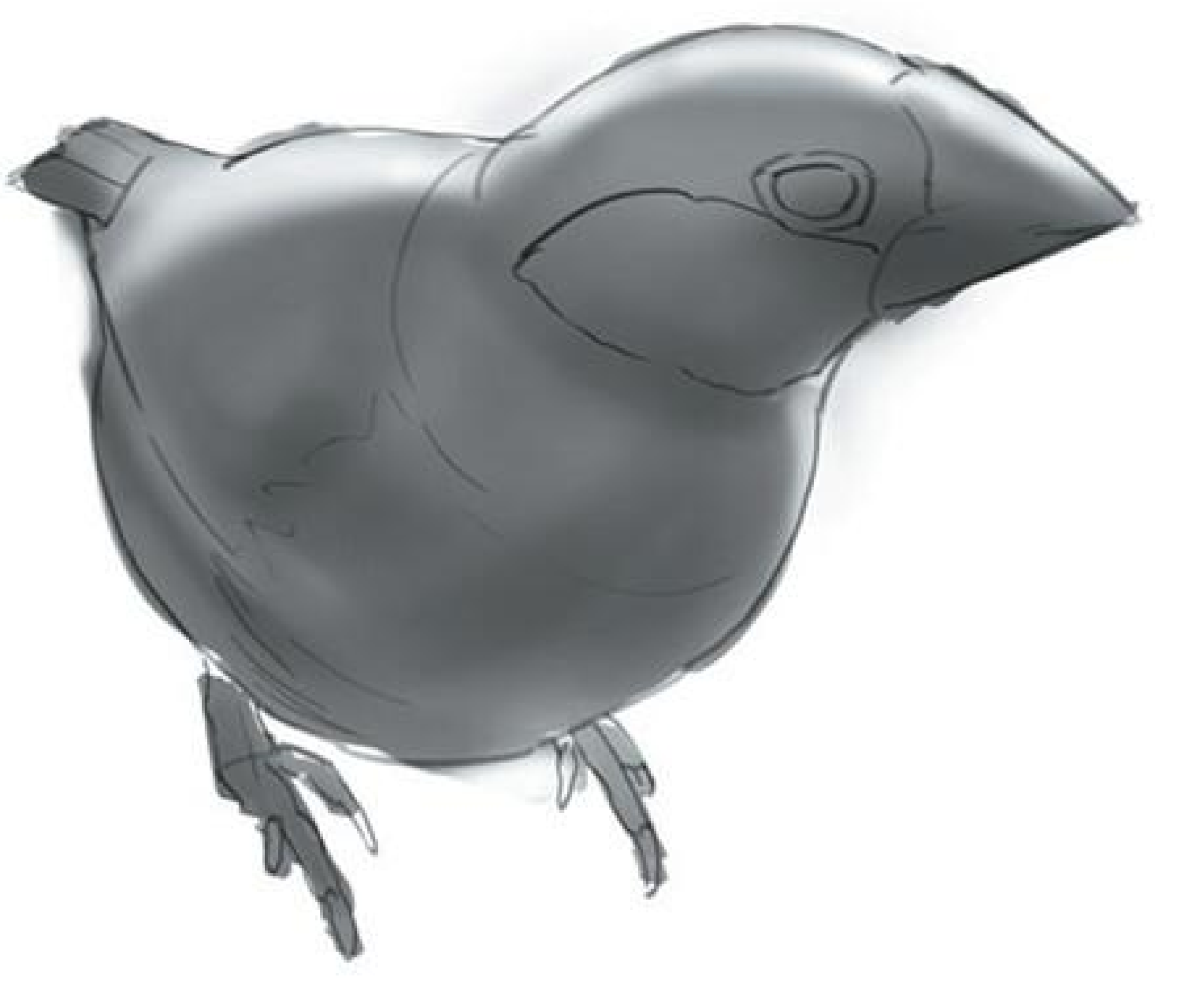
図E　ハーフトーンだけで線画を塗る

3 ハーフトーンで塗る

カラーパレットのハーフトーンの領域の色だけを使って線画を塗っていきます（図E）。ハイライト、シェイドなどは無視してください。ハーフトーンのみを使って塗り絵のように塗ります。

デジタルツールで描いている人はブラシの不透明度は90％程度にしてください。なぜかというと、１００％だとむらがなく完璧に塗りつぶせてしまうからです。アナログの絵の具や色鉛筆では、完璧に塗りつぶそうとしてもほのかに紙の色が透けてしまったり、他の色と混ざってしまったりします。こういった偶然こそがイラストに変化やメリハリをもたらします。

デジタルの１００％には偶然が起こりません。なので、あえて90％程度で塗り残しや偶然が起こる余地を作ってあげるのです。デジタルツールはむらなくきれい



図F　グレーで立体を描く



図G　塗り分けイメージ

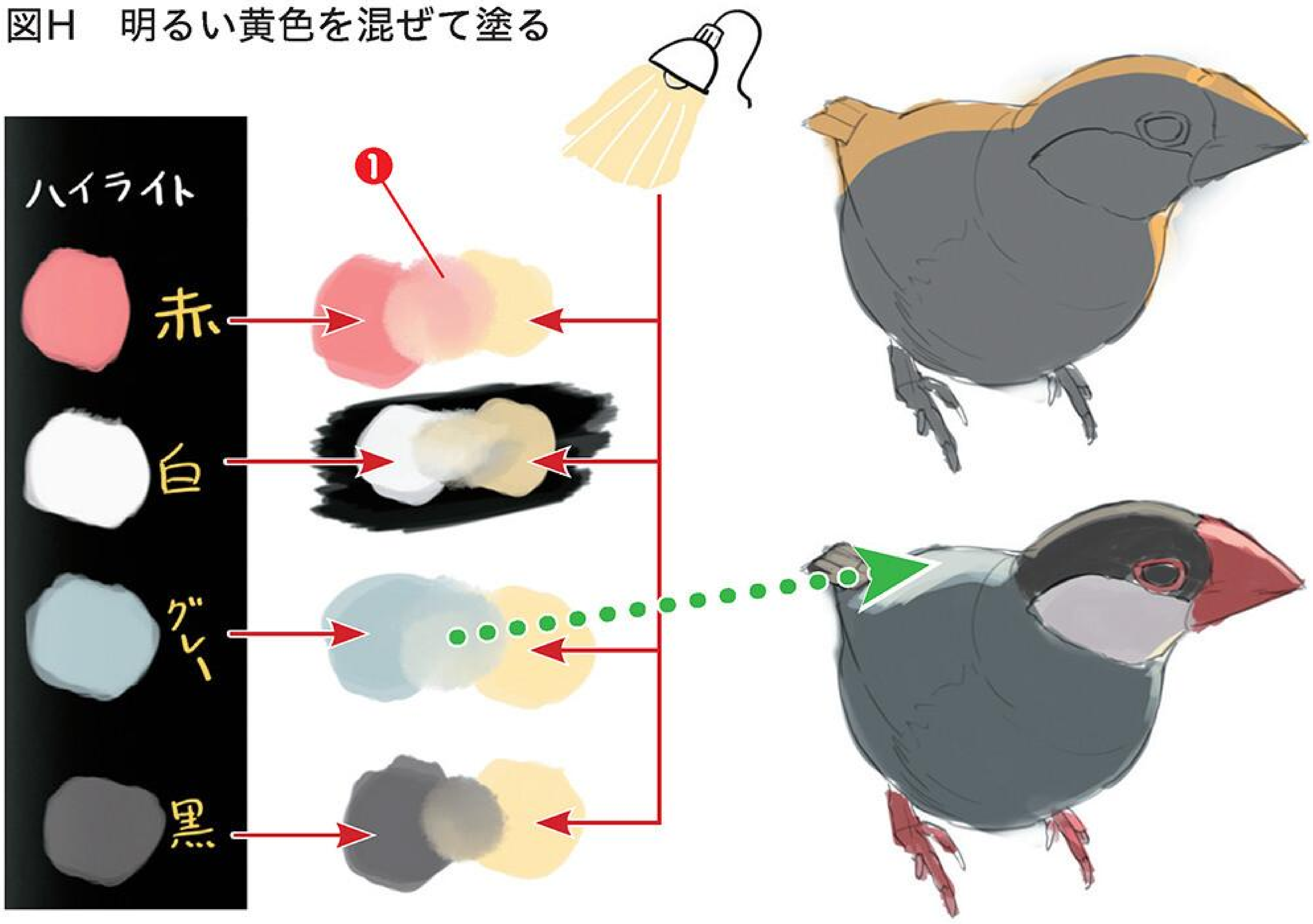
に仕上げることがとても容易ですが、完璧にきれいでむらがないものはどこか味気ないものです。

4 ライトでできる陰影をイメージする

文鳥にライトを当てるとどのようにハイライトとシェイドができるかイメージしてみましょう。キーライトは文鳥の右上奥、サブライトは文鳥の左下あたりに設定してみます。写真資料から文鳥の立体構造を単純観察と分割観察で把握して、その立体の面に光が当たるとどのようになるかを頭の中で考えます。

慣れないうちはイメージだけではなく、図Fのようにグレーで立体を実際に描いてみるとよいです。図Gでは、ハイライトを黄色、シェイドを青、サブライトを紫にしてそれぞれをわかりやすく表現してみました。

図H　明るい黄色を混ぜて塗る

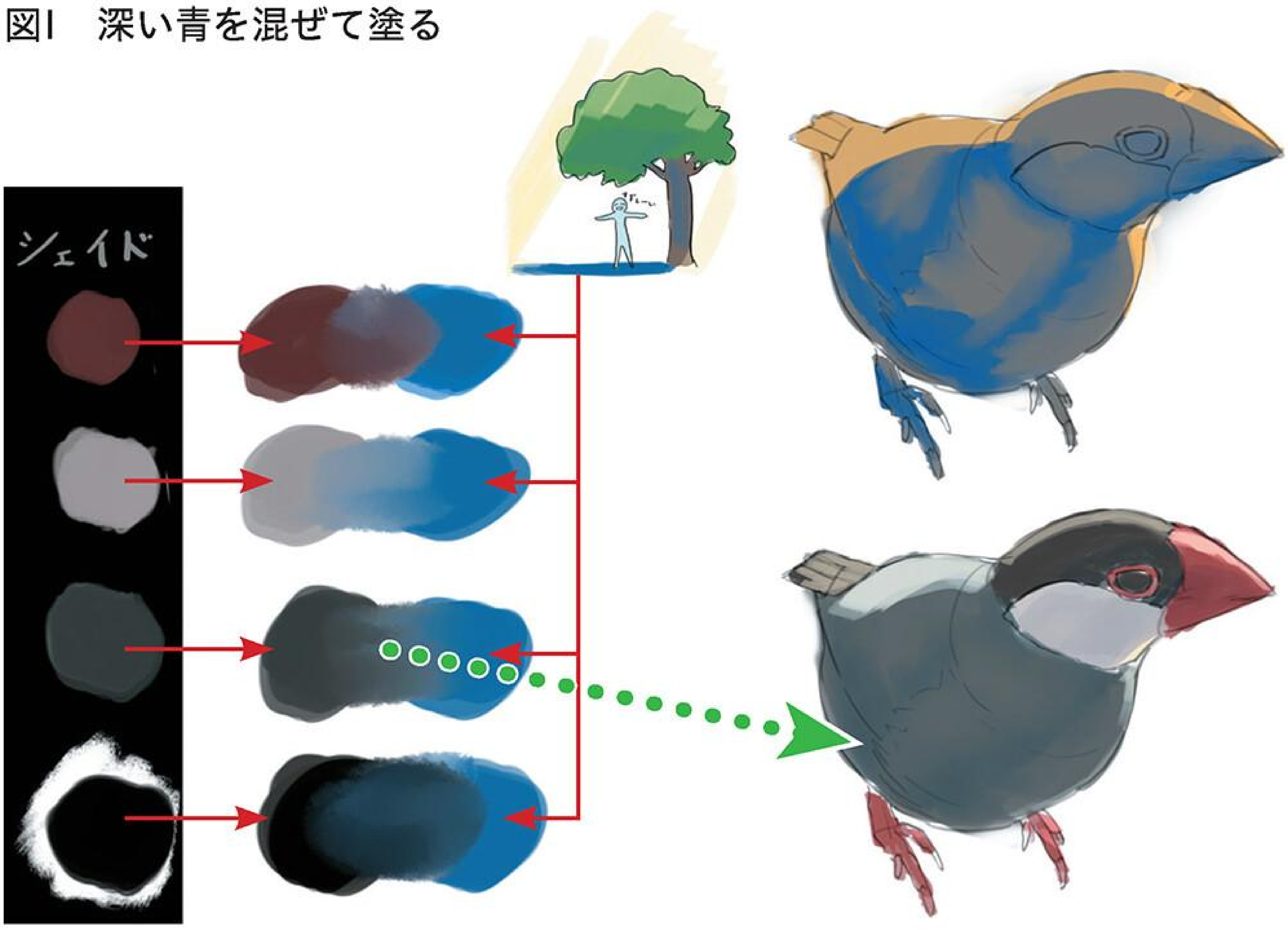


05 キーライトを暖色にして塗る

文鳥の右上に設置したキーライトを暖色にします。暖色は黄色、オレンジ、赤などの暖かみを感じる色合いです。今回は明るい黄色に設定しました。

ライトに色をつけると、光を浴びたものの固有色にライトの色が混ざります。イラストで実際に塗るときは図Hのようにハイライトの色にライトの色である明るい黄色を混色すればいいのです。デジタルツールの場合、混ぜたい二つの色を隣に置いて、❶のように指先ツールやぼかしツールで色を混ぜます。混色した色は前の段階でイメージした陰影に合わせてハイライトの部分に塗っていきましょう。

図1　深い青を混ぜて塗る



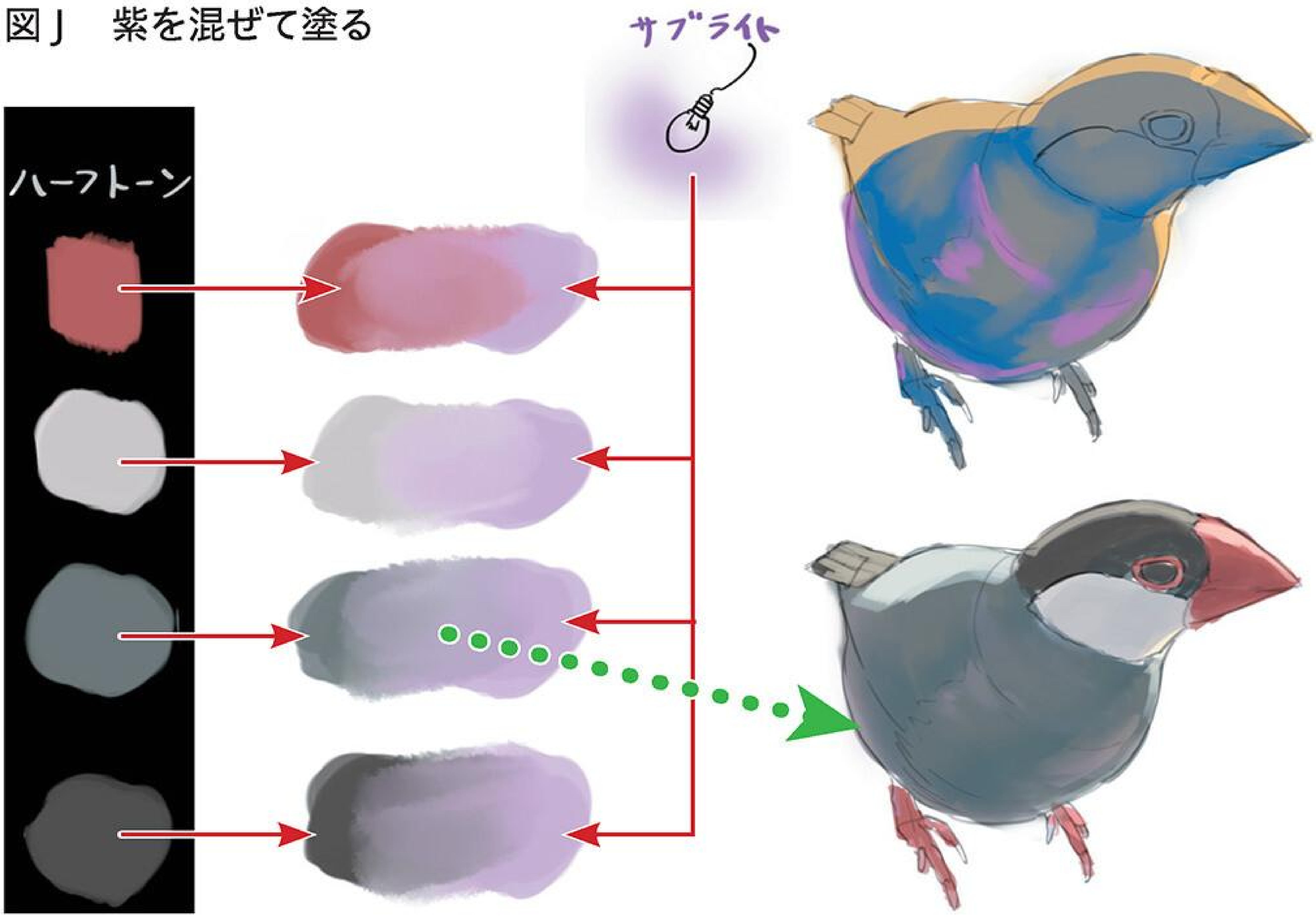
キーライトは絵の中で一番強い光源なので、お日様の光のイメージで光が当たると暖かいから暖色を混ぜて塗ると考えましょう。

06 シェイドに寒色を混ぜて塗る

シェイドの色に寒色を混ぜて塗ります。寒色は青系の涼しさを感じさせる色です。今回は図1のように深い青を使います。

シェイドは光が当たっていない部分です。夏に木陰に入ったときをイメージしてください。光が当たらないだけでずいぶん涼しく感じますよね。シェイドやシャドウなどの影は光が当たらないので涼しい、涼しいから寒色を混ぜて塗ると考えましょう。

図J　紫を混ぜて塗る



07 サブライトを中性色にして塗る

サブライトは紫系の中性色に設定します。紫は場合によって暖かみのある色にも寒い色にも見えるので非常に使い勝手がよいです。私もよく使っています。図Jのようにサブライトの紫をハーフトーンと混色して塗ります。

最後に止まり木の背景を描いてみました（図K）。こちらも文鳥と同じように、ハーフトーンのベースに暖色のハイライト、寒色のシェイドとシャドウ、中性色のサブライトでまとめれば、違和感なく空間になじみます。

これで完成です。この塗り方は人物から動物、自然から建物までありとあらゆるものを描くときに使えます。



図K　止まり木を描いて完成

暖色・寒色・中性色を活用する

今回紹介したのはキーライトを暖色、シェイドを寒色、サブライトを中性色にする方法でしたが、例えばキーライトを寒色、シェイドを中性色、サブライトを暖色にしてもよいです。それぞれの階調の色に「暖色・寒色・中性色」をメリハリをつけて混色して、変化をつけることがポイントなのです。

光は暖かいから暖色、影は寒いから寒色というのは、私たちの感覚そのままなので説得力がある色使いができますが、イラストにおいては寒い光も暖かい影も許されます。大切なのは3種類の色を使い分け、1枚のイラストに異なる種類の色を取り入れることです。異なる種類の色を使うことが光を感じる色使いの秘訣です。

第2部のおわりに

これで第2部は完結となります。「立体が表現できている絵」「伝えたいことが伝わる絵」「光を感じる絵」それぞれについて詳しく解説してきました。実はここで解説したことは魅力的な絵が描ける人にとってはわりと「ふつう」で、無意識レベルでやっていることになります。

ただ、あまりにも「ふつう」のことなので言葉で説明することが難しく、他の技法書などでは解説されることは少なかったと思います。みなさんもふつうに生活している中で「なんでそうしてるの?」「どうやったの?」と一つ一つの行動をいちいち聞かれても答えるのは難しいと思いますが、それと同じ感覚です。改めて言葉にしてみると、ふつうのことをふつうにやるというのはとても大変なことなんだなぁと思いました。



第3部

絵を仕事にしたい

絵の仕事がしたいという人が最初に悩む「進路」や「就職」の話から、フリーランスとして仕事を得るための営業や自己ブランディングの話など、絵の仕事にまつわる疑問に答えていきます。

第3部のあらすじ

第9章　イラストレーターになるまでに考えたいこと



第10章　フリーランスのイラストレーターとして生きる

第9章

イラストレーターになるまでに考えたいこと

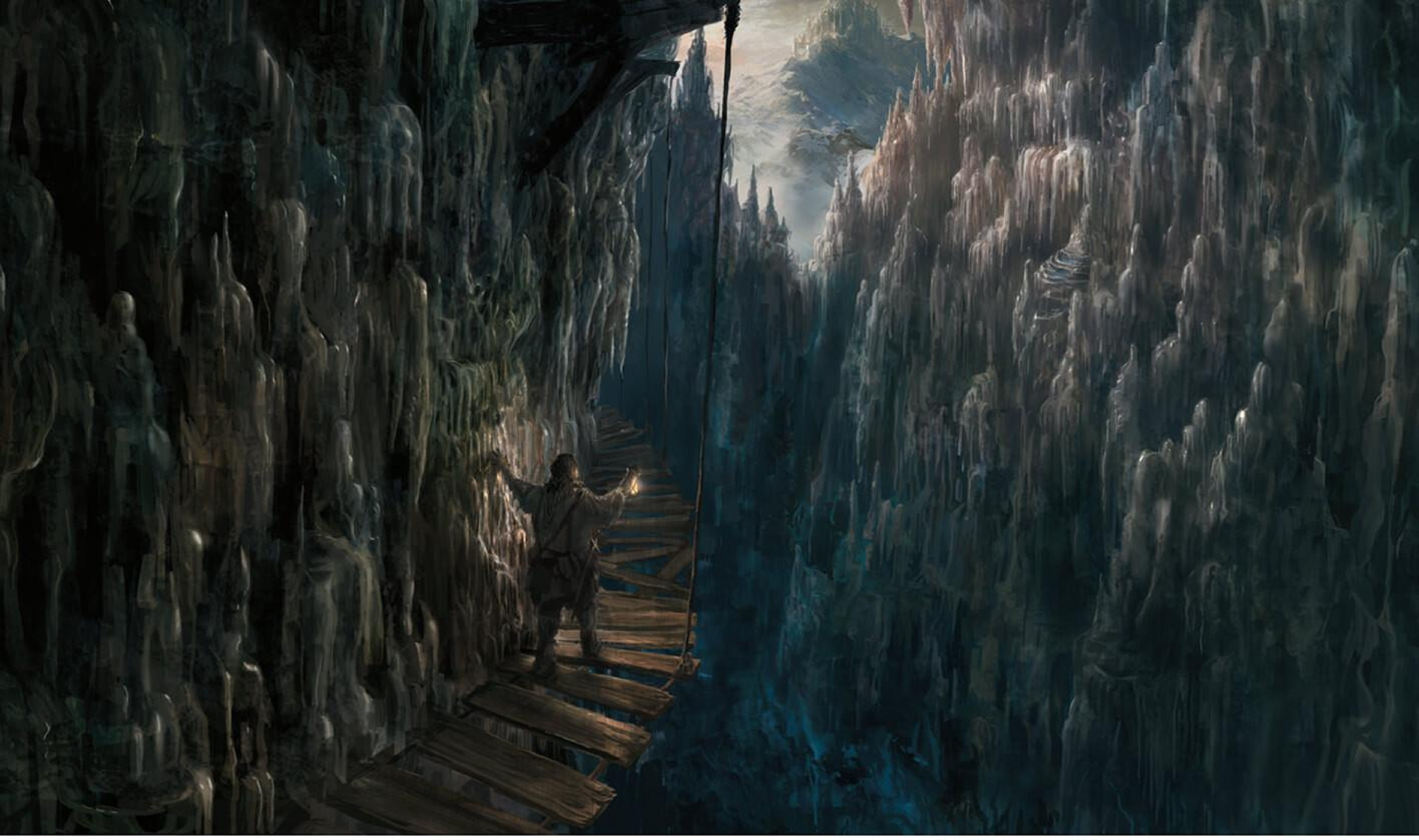
仕事で絵を描いて生活することと、趣味で絵を描くことは違います。職業としてのイラストレーターを目指すとき、どのような進路や就職の道があるかを見ていきましょう。

イラストレーターに必要な四つの覚悟

「イラストレーターになろう。仕事として、頼まれた絵を描くことで食べていこう」と決めたとき、趣味で絵を描いていたときには求められなかったものが必要になってきます。厳しい話も多いのですが、まずはこの話から始めます。

01 お客様の欲しいものを描くのが絵の仕事

イラストを描く仕事というと、好きな絵を描いてお金をもらえるなんて楽そう！　と思うかもしれません。しかし、正確には「お客様の求める絵」を描く仕事です。自分が描きたくないもの、苦手なもの、描くのが難しいもの。どれも、お客様の依頼や会社の上司からの命令であれば描く必要があります。自分がこれは絶対にこうすべきだと思った表現も、お客様がNGを出したら修正しなければなりません。実際に、キャラクターを描きたくて某有名ゲーム会社に入ったけれど、来る日も来る日もアイテムアイコン（ゲームの武器などのアイコン、ものによっては数百種類必要）を描き続けて、絵を描くのが嫌いに



なってしまったという話も聞きました。

基本的に、絵の仕事では自分のために絵を描くことはありません。お客様のために描くのです。厳しく聞こえることを書いていますが、つらいばかりではありません。「絵を描くこと」から一歩進んで「絵を描いて人を喜ばせること」を好きになれば、人のために絵を描くことがめちゃくちゃ楽しくなりますよ。

2 自分を曲げることもある

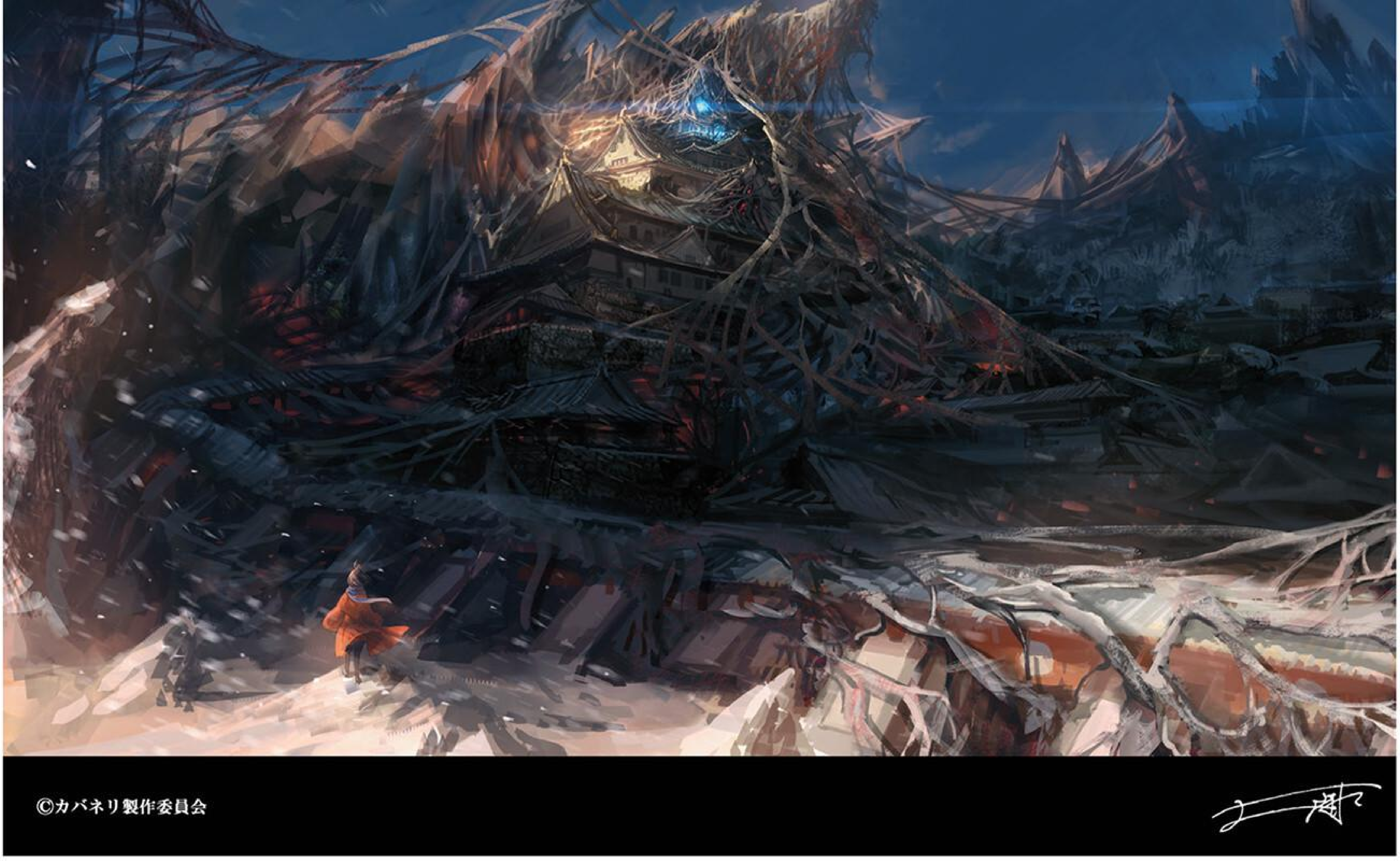
イラストでお金を稼ぐということは、否応なく評価にさらされるということです。自分の趣味でイラストを描いたり、娯楽として絵を描くのであれば、他者から評価されなくても問題ありません。趣味であれば自分の好きなものを好きなだけ描けます。自分が楽しいことが何より一番大切です。



　ですが、イラストでお金を稼ごうとするなら、他者から評価されないとダメなのです。他者からの評価がお金に変わるのであり、自分がどんなにいい！　素晴らしい！　と思ったイラストでも、他者からの評価がよくなければお金になりません。稼ぐために自分を曲げて「売れる」絵にする必要があります。

　私は学生時代は、暗くてリアルタッチな絵を好んで描いてきましたが、仕事として絵を描くようになってからは意図的に明るい絵を多く描くようにしています。とても信頼している友人から「よーさんの絵、上手いけど暗いんだよね。明るくしたほうが売れるよ」とアドバイスされたからです。

　実際仕事をしてみると、明るい雰囲気の仕事の依頼のほうが多く、日本ではお金になりやすいと実感しました。では、自分を曲げた私はつらいのか？　という



と実はかなりハッピーです。当初は、明るい絵を描くことが楽しいと思えなかったのですが、やっていくうちに明るいハッピーな絵も暗くてダークな絵も両方描けて、どちらも楽しめるようになったのです。

　また、明るい絵だけでなく、劇場版アニメ『甲鉄城のカバネリ 海門決戦』のイメージボードのような、ダークな作品を手掛ける機会も増えてきました。依頼に応じて明るい絵と暗い絵を描き分けられることは、仕事の質や幅をぐんと伸ばしてくれました。

　あえて「自分を曲げる」と書きましたが、自分がそれまで苦手だったものや好きではないものを描くことは、自分の引き出しを増やすことに他なりません。描けるものが多くなれば、見てくれる人や共感してくれる人も多くなる。そう思えば、「自分を曲げる」ことは案外つらくないいんじゃないかと思います。

3 自分の作品が商品として扱われる

イラストを描くことが好きな人には、自分の作品をとても大切に思っている人も多いと思います。なかには、作品を「自分の子供のようなもの」と思って非常に大事にしている人もいます。

もしあなたが自分のイラストをとても大切に思っていて、深く愛しているのであれば、イラストの仕事をするのはやめたほうがいいかもしれません。なぜなら、仕事でイラストを描き続けるためにはイラストを商品だと割り切って考える必要があるからです。

イラストを仕事にすると、自分のイラストに1枚いくらと値段がつき、商品としてお客様と取引することになります。イラストを大事にして、イラストと自分を重ねすぎた状態で仕事をしようとすると、自分の描いたイラストの値段にショックを受けたり、イラストの値段を自分自身の価値だと感じて大変なストレスがかかります。

それに加え、仕事では絵を否定されることが日常茶飯事です。否定と言っても、お客様に悪口を言われるわけではありません。ですが、これは世界一かわいい！と思って描いたキャラクターや、構図や色使い、たとえ何十時間もかけて頑張ったイラストでも、お客

様が求めているものでなければ「修正してください」の一言で変更しなければなりません。自分の作品を愛しすぎている人は、お客様の何気ない一言や仕事のやり取りの中で「作品」ではなく「自分」が否定されているように感じて消耗し、心身にダメージを負ってしまうことがあります。

イラストを商品だと割り切って考えることは冷たいことかもしれません。ですが、商品だと考えることはあなたを、あなたの心を守ることにつながるのです。私は仕事で描いたイラストには深入りせずに一歩離れて考えるようにしています。

この割り切りは、仕事をする中で何度もやむを得ず絵を修正してきた中で身につけた、心のバリアみたいなものです。今では、何度修正が発生しても心のダメージを最小限に抑えられるようになりました。私のイラストは商品であり、たとえお客様が商品にＮＧを出しても、私自身を否定しているわけではないと考えられるからです。

これまでただ楽しくて、ただ好きでイラストを描いてきた人にとって、自分のイラストを商品であると考えるのはつらいことかもしれません。ですが、自分の心を守り、長く絵を描き続けるためには、割り切ることも大切なのです。

4 コミュニケーション力が必要

人と話すのが苦手で、人と話さなくてよさそうなので絵の仕事がしたいという人もいます。本当に、本当に申し訳ないのですが、他人と話さなくて済むと思ってイラストレーターを目指そうとするのであれば考え直したほうがよいかもしれません。他人と短時間でもいいのでまともに話せるスキルは身につける必要があります。

イラストの仕事でもコミュニケーション力、人と会話する力は大切です。絵を描く仕事なのになんで話す力が必要なんでしょう？　それは、絵の仕事というのは他人の欲しいものを描くことだからです。他人の欲しい絵を描くためには、「他人の欲しいイメージを正確に聞き取る」必要があります。どんなに絵が上手くても、相手が何を欲しがっているか聞き取って理解できないと欲しいものは描けません。

もちろん、仕事では「どんな絵を必要としているか」がわかりやすくまとめられた資料や仕様書が送られてきます。しかし、重要性の高い仕事、レベルの高い仕事になると、仕様書の通りに作るだけでは不十分になります。仕様書に書ききれない微妙なニュアンスを打ち合わせで聞き出したり、こういう表現にしたほうがいいのでは？　こっちのほうがもっ

とカッコいいよ！という、絵の専門家としての「提案」を求められるようになります。絵の仕事は基本的に重要性が高いものほど高額になります。つまりお金になる仕事をしようとすると、どうやっても他人と話す必要があるのです。

今までいろいろなプロの絵描きさんに会ってきましたが、イラストの商業仕事で安定して収入を得ている人は例外なくコミュニケーション力があり、会話も上手です。

一方私はというと、基本的に一人でいることが好きで、飲み会や、友達とワイワイパーティーみたいな雰囲気は苦手です。ですが打ち合わせや顔合わせ、お客様と会うとき、電話対応などでは一時的にあたかもコミュニケーション力があるように演技することはできます。よくコミュ強じゃないですか！みたいに言われますが、完全に演技です。演技するために体力と精神力をどちらも使うので、打ち合わせの後はくたくたです。

プロの絵描きさんでも、私のようなタイプの人は結構います。イラストの仕事がしたいけど話すのが苦手、という人は「自分の言いたいことを理屈で説明する力」「相手の言いたいことを聞き取る力」「角が立たないように会話する力」の三つのスキルを身につけてください。生来の性質というのは変えることは難しいので、無理に自分を変えなくても大

丈夫です。その代わり、この三つのスキルを時と場合に合わせて発動できるようにしてください。

覚悟をいつ決めるべきか

「お客様の欲しいものを描くのが絵の仕事」「自分を曲げることもある」「自分の作品が商品として扱われる」「コミュニケーション力が必要」。四つの覚悟を紹介しましたが、あなたはどう感じたでしょうか。

絵の仕事って、難しそうとか、怖そうとか思いましたか？　自分がやっていけるか、心配になったかもしれません。厳しい人は「こんな基本的なことで怯むなら絵を仕事にするべきじゃない」と言うでしょう。

私はちょっと違う意見です。私が絵を描き始めた高校生のときは「なんとなく新しい趣味が欲しいな〜」というふんわりした気持ちでした。絵の仕事をはじめてやったときも、「絵を描いてお金がもらえるの!?　最高じゃん!!」くらいで、こんな覚悟はありませんでした。今、プロとして第一線で活躍している人も、最初は「絵を描くのが楽しいから」とい

う素朴な理由で始めた人がほとんどです。

それなりに長く仕事を続けてきた今となっては、覚悟というのは、1か0か、決めるか決めないかではなく、仕事をやっていく中で段々と固まっていくものじゃないかと思うのです。できるなら、とりあえず業界に飛び込んでみて、もし自分に合わないと思ったり、つらかったら辞めてもいいと思うんです。だって、絵の仕事以外にも楽しい仕事や稼げる仕事はいくらでもあるんですから。



仕事にしなくてもイラストでお金を得ることはできる

同人活動や同人誌という言葉を聞いたことがありますか？
同人誌というのは出版社を通さないで自費出版する本のことです。同人誌というと二次創作やエッチな漫画というイメージが強いかもしれません。ですが、自分で一から考えたオリジナルの世界観やイラスト、漫画などを同人誌にまとめて販売している人はたくさんいます。
同人誌は商業の仕事に比べると修正などが発生しないので、自由に好きなイラストを描くことができます。有名なイラストレーターには、オリジナルの健全な同人誌で一般的な会社員の年収を超える額を稼いでいる人もいるほどです。
念のために書いておくと、オリジナルの同人誌で生活できるレベルまで稼げる人というのはほんの、ほんの一握りです。商業イラストレーターとしてお金を稼ぐより難しいかもしれません。

同人誌の売り上げは、印刷代、イベントの参加費、交通費、遠方の人はそれに加えて宿泊費で、赤字かお小遣い程度になる人がほとんどなのです。同人活動は稼げる！と勘違いしないでください。それと、最初から大量に本を印刷すると部屋が在庫の段ボールで埋め尽くされるので、印刷部数は少なめにしましょう。初参加なら多くても１００部くらいがいいと思います。

ちなみに私もオリジナルの同人誌を毎年の夏と冬のコミックマーケットで販売しています。私の場合は、イラストをただ描くことより、ゲームやアニメなど様々なメディアに仕事として関わること、お客様のためにイラストを描くという形でアイデアを提供したり、サポートしたりすることが好きなので同人誌はそれほど力を入れていませんが、イラストを描くことが好きでしょうがない人、自分の中に確固たる世界観があって、自己表現を見てほしい作家タイプの人は同人活動のほうが向いているかもしれません。

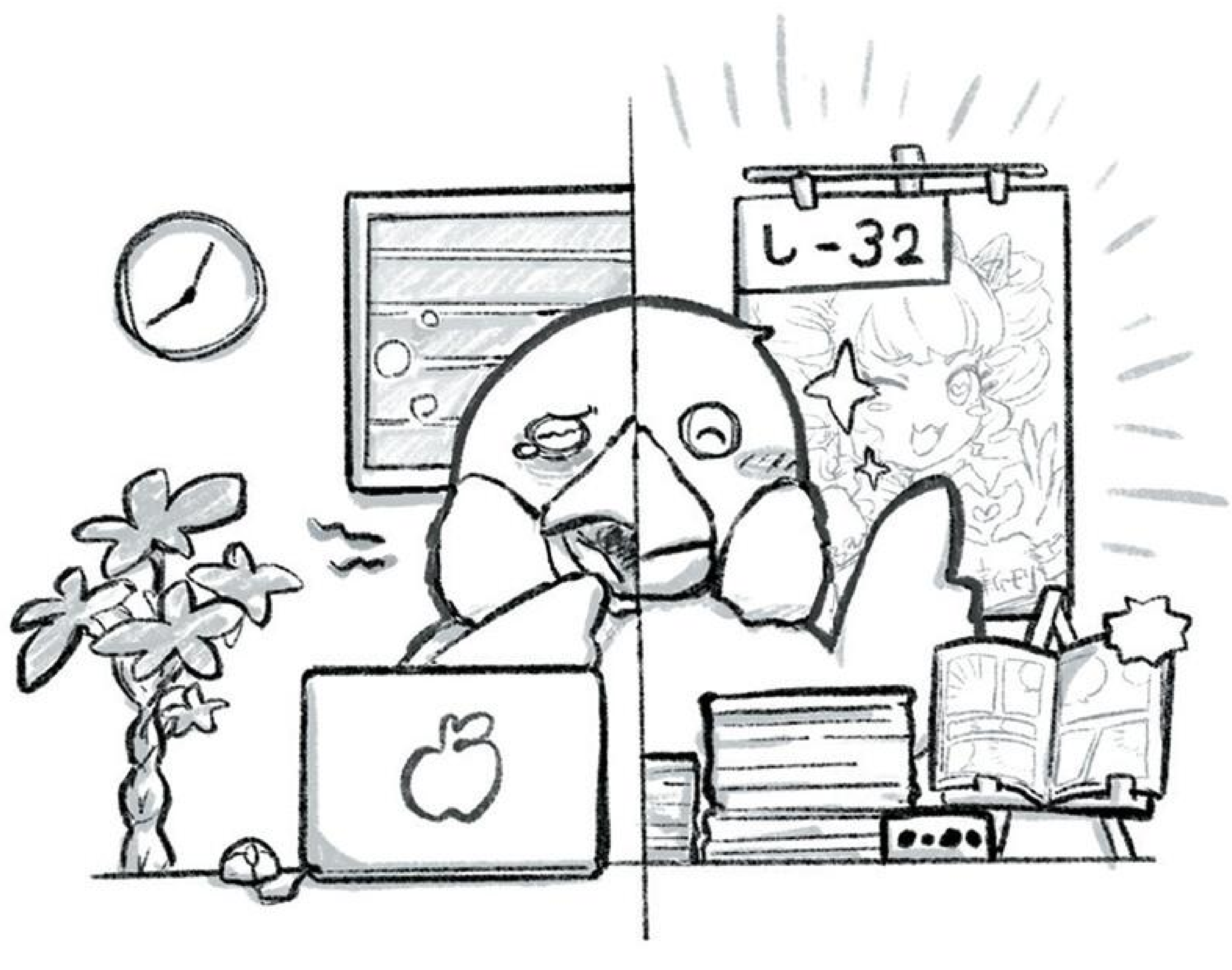
また、コミッションサービスといって、会社ではなく個人がプロやアマチュアで描いている人にイラストを発注できるサービスも登場してきました。「Ｓｋｅｂ」というコミッションサービスは、私

Skeb
https://skeb.jp/

の友人が開発したもので、近年プロ・アマ問わずイラストを描く人の中で急速に広まっています（ちなみにこの友人は、私に明るい絵のほうが売れるよとアドバイスしてくれた人です）。

さて、このように今の時代はプロにならなくても同人誌として自分の本を売ったり、電子書籍として販売したり、コミッションサービスを使ったり、いろいろな手段でイラストでお金を稼ぐことができます。

無理にイラスト一本で食っていこうとせず、本業は安定した会社員にして、趣味でイラストを描き、たまに同人活動でお小遣いを稼ぐのもとてもよい生き方だと思います。まぁ本当のところ、仕事から帰ってきたあと趣味でイラストを描ける人って体力とか精神力が超人なんですけどね。



コラム

私の同人誌の紹介

私のサークル「鳥猫アクアリウム」の同人誌は作品と一緒に、表紙のイラストのメイキングが収録されていますので、もし興味があればご覧ください！ＱＲコードをスマホで読み込むと、同人誌の通販サイトにジャンプします。



メロンブックス

とらのあな

美大や専門学校への進学

イラストレーターになる前の話として進学の話をします。
将来は絵を描くことを仕事にしたいと考えて「美術系大学（美大）などの絵の学校に行きたい、専門的な勉強をしたい」と考える学生さんは多いと思います。そういう人に向けて、まずは次の四つのことをお伝えします。

1　美大や専門学校に行っただけでは絵は上手くならない
2　美大生の絵が上手い理由は美術予備校にある
3　絵の学校は特別なことは教えてくれない
4　学校で課題をこなすだけでは絵を仕事にするのは難しい

1　美大や専門学校に行っただけでは絵は上手くならない

絵は「美大に行ったから」「専門学校に行ったから」上手くなるのではなく、コツコツ

と毎日描いたから上手くなるのです。美大生に絵の上手い人が多いのは、美大で絵が上手くなったのではなく、真相は「絵が上手い人が美大に集まっている」からなのです。本書も、読んだだけじゃなく、実践しないとダメですよ！

2 美大生の絵が上手い理由は美術予備校にある

美術系の大学の入試には大学入学共通テストなどの一般科目以外に、実技科目がありま す。その実技科目では主にデッサンを評価されます。実技のデッサン試験では制限時間内に、紙と鉛筆を使って目の前の石こう像や静物などを可能な限り緻密に描き、そのデッサンの出来栄えが得点となります。学校によって違いますがデッサン実技の得点が筆記試験と同じくらい、またはそれ以上に評価される場合も多いようです。

そのため、美大受験生のほとんどは「美術予備校」というデッサンの技術を教えてくれる専門の予備校に通って、一般大学の受験生と同じように予備校でひたすらデッサンの練習をします。毎日毎日長時間練習するので、美大に合格した学生は、入学した時点ですでに絵が上手くなっているのです。

ちなみに、「入試を通ってきた学生＝ある程度絵が上手い」前提なので、美大ではデッ

サンの技術を鍛えるとか、絵が上手くなる技術を教える授業は実はあまりありません。

3　絵の学校は特別なことは教えてくれない

美大や専門学校など「絵の学校」と聞くと、何かとんでもなく絵が上手くなるコツや秘技などを授業で教えてくれると思われがちですが、そんなことはありません。絵には、学校だけでしか学べない秘密の技術や練習法はないのです。もちろん、基礎的なコツや考え方、捉え方を学ぶことはできますし、対面で先生に指導されたり、先生に質問したりできるというメリットがあります。

4　学校で課題をこなすだけでは絵を仕事にするのは難しい

学校で出された課題をこなすだけでは、課題以外の時間にも絵を練習して積み重ねている人と比べて見劣りしてしまいます。基本的に絵を描く仕事は人気があり、志望する人がたくさんいます。高い倍率の中で夢を勝ち取るには、作品の量と質を他人の目に留まるまで引き上げることが必須です。絵は描いた量がものをいいます。課題をこなしただけの人と、課題＋個人活動をしてきた人では、描いた量が違います。今この業界で活躍している

人は、学生時代からインターネット上に絵を投稿したり、漫画の持ち込みをしたり、同人活動や商業活動などをしていることがほとんどです。受け身の姿勢で挑むのはかなり無謀と言えます。

美大や専門学校に行くメリット

ここまで学校は役に立たないようなことを書いてきましたが、もちろんメリットもたくさんあります。ここからは絵の学校に行くメリットを紹介します。

専門学校に行くメリット

これは専門学校に限りませんが、同じ志を持つ仲間、ライバルと出会うことができます。そういう関係は自分の伸び幅に大きな影響をもたらします。

私が思う最も大きなメリットは、専門学校の先生にはコンテンツ業界関係者が多いので、業界の動向や雰囲気、会社の内部情報などを聞ける機会が多いという点です。会社の内部の雰囲気や動向は、なかなか他の業界からは観測しにくいです。外から見るとキラキラしていて先進的というイメージでも、内部は体育会系でキツイ会社だったり、古臭いイ

メージだけど実は福利厚生が手厚く社員を大切にする会社だったりというようにイメージと実態が大きく異なる場合もあります。特に制作会社に就職を考えているときは、業界の情報が仕入れやすいのはかなり大きなメリットです。

また、専門学校は2年制が多く4年制の大学より早く卒業を迎えます。これはデメリットとも言えますが、業界に早く飛び込めるとも言えます。コンテンツ業界は未経験者には難易度が高いですが、いったん経験者になってしまえば大手の会社だとしても転職はかなり楽になります。

専門学校進学についての個人的なアドバイス

高いデッサン力を求められる高難易度の入試があまりなく、大学よりも比較的入学しやすいことが多いためか絵を描くことに強い思い入れがない人も結構います。そういう人とつるんでダレてしまうと、なんのスキルも知識も得られないまま卒業ということもありえます。学校の課題はもちろん、自主制作を絶対にやってください。自主制作をしない人はコンテンツ業界（ゲーム、アニメ、出版）系は厳しいです。

自主制作は1日最低6時間（授業がない日）はするようにしましょう。私は何時間練習

する、という時間単位の話は好きではないのですが、プロとして仕事を始めると平日の多くの時間は仕事（絵を描く）をして過ごすことになります。学生のうちに慣らしておくほうがいいでしょう。また、描いた作品は封印しないで、積極的にSNSやインターネットで発信するようにしてください。同人誌を出すのもよいです。学内の評価ではなく、学外の評価を重視しましょう。

美大に行くメリット

美大でデッサンの入試をクリアしたということは、高いデッサン力が身についているということです。入試に合格した学友も、それらを乗り越えたレベルの高い人が集まっています。難しい入試を越えたモチベーションが高い人たちと、仲間として技術を磨きあえることは大きなメリットです。そういった人たちとのつながりは卒業後の人生にとってもかけがえのないものになります。

また、専門学校との一番の違いは、美大には専門分野以外にも様々な内容の講義があることです。自分の専門以外の知識や教養の深さは、イメージマップ（188ページ）による発想や、デザインの思考などにも影響することがあるので、地味ですが大切です。

また大学は4年制なので、専門学校より技術を磨き、知識を蓄える時間があります。有名美大であれば、卒業後数年は学校の名前で評価が上向きになることもあるでしょう。ちなみに将来海外で働きたいという人は、学位があるほうが海外就職に有利なので可能であれば美大に進学することをおすすめします。

美大進学への個人的なアドバイス

有名美大と言えば、東京藝術大学、多摩美術大学、武蔵野美術大学がありますが、そのうち東京藝術大学以外は私立なので学費が高めです。奨学金を借りて入学している人も結構いますが、就職に失敗して返済で大変なことになってしまう人の話も聞きますので、奨学金の判断は慎重にしてください。

コンテンツ業界への就職は、一般職と違い大学名の力が弱いです。一般職であれば東大卒の人が就職できないということはないでしょうが、コンテンツ業界は有名美大を出ても本人の技術次第では就職できない、ということもありえてしまうのです。国公立で学費が安い美大も各地にあるので、学費を安く抑えたいのであればそちらを選択するのもよいと思います。ちなみに国公立の美大は筆記試験の比率が高めなので、絵の練習だけでなく、

一般科目の対策も必要です。

コンテンツ業界に関わりたいのであれば美大でも専門学校と同じように自主制作をして、その発信が最も大切です。基本的にやることは専門学校と変わりません。ガンガン制作し、ガンガン発信し、学外の評価を得ましょう。

絵描きの学歴について

画家や美術界隈の事情は残念ながら私は詳しくないので明言できませんが、少なくとも、ゲーム、アニメ、漫画などのコンテンツ制作におけるイラストレーターの学歴は重要ではありません。もちろん絵が関係してくるので、絵が上手い人が集まっているという意味で美大卒のイラストレーターが多いですが、専門学校卒の人もいれば高校卒や中学卒の人、一般大学の工学部や情報学部など全く異なる学部卒の人もいます。学歴は様々です。

一般有名大学を卒業して、本業はプログラマー、副業でイラストレーターをやっている超人も知っています。高校卒業後にふらりと旅に出て、何年か後に有名ゲーム会社に就職した人もいます。

一般職で学歴が重視されがちなのは、その人の能力や技術力がぱっと見で判断しにくい

からでしょう。学歴を見て、レベルの高い学校を卒業したのだからそれに足る能力があるのだろうと推測するわけです。それに対して絵の技術、イラストの技術というのは、非常にわかりやすいものです。絵が描ける人から見れば、たった一枚見ただけでこの人は技術がある、センスがあるとすぐにわかってしまいますから。

実際、今までいろいろな企業や人たちと仕事をしてきて「どこの学校出身ですか?」と聞いてきたのは現役の学生さんだけです。取引先にも、絵描きの友達にも、誰からも学歴を聞かれたことってないんですよ。学歴をコンプレックスにしてとても気にしてしまう人もいますが、意外と気にしているのは現役の若い人だけなのかもしれません。

このように、絵の仕事など、やりたいことをやるための道は一本ではなくいろいろなルートがあるということを忘れないでください。たとえ行きたい学校に行けなかったとしても、その後の行動次第でどうとでもなる話なのです。

どのような就職先がおすすめか

イラストレーターになりたい人は、ゲーム会社やイラスト制作会社などの企業に一度就職することをおすすめします。次章で紹介しますが独立したイラストレーターになるのはその後のほうがよいでしょう。どんな会社がいいかは内部情報になるので、具体名は書けませんが、いくつかヒントとなる情報をここにまとめます。

基本的にイラストで安定して賃金を得やすいのはゲーム会社です。なぜならゲーム業界は他のコンテンツ業界に比べて市場規模が非常に大きいからです。２０１９年には世界で約15兆円規模になっていて、２０２１年には約20兆円規模になる予測もあります。ちなみに２０１９年時点で映画業界は約５兆円、音楽業界は約２兆円です。

インターネットに流れる会社の評判は、マイナスの方向に誇張される傾向があります。会社に満足している人は何も言いませんが、不満を抱く人はネットで愚痴を言うことが多

いためです。安易にネット上の情報に流されないようにしましょう。上場企業など、企業規模が大きい会社ほど内部のコンプライアンスが厳しいため、残業が少なく休暇も取りやすく、福利厚生が充実している傾向にあります。

ゲーム業界には「パブリッシャー」と「デベロッパー」という2種類の会社があります。「パブリッシャー」は企画や宣伝広報、監修を行いゲームを販売する役目を担う会社です。「デベロッパー」は「パブリッシャー」の要請で実際にゲームを制作する会社です。パブリッシャーのほうが企業規模が大きく、有名な会社が多いです。有名な会社ほど倍率が高くなりますが、実際にゲームを制作しているデベロッパーは一般の認知度が低いため、倍率がそれほど高くありません。高い技術を持ったデベロッパーに就職することも考えてみるとよいでしょう。

ゲーム業界をはじめとするコンテンツ系の会社は未経験者が入ることは難しいですが、いったん就職して経験者になってしまえば流動性が高く、とても転職しやすい業界です。たとえ新卒のときに第1志望の会社に落ちてしまっても、別の会社で経験と実績を積め

ば、自由に転職することが可能です。

日本の会社は、身内に優しくなる傾向があります。つまり、なんでもいいから入社して身内になってしまうことが大切なのです。ゲーム業界では「UIデザイン」「背景」「モンスター」の人材がいつも不足しています。不足しているということは需要があるということです。会社が欲しがっているUIデザインや背景の技術で入社し、ある程度勤めて信頼を得てから「こんなこともやりたいです！」と言ってキャラクターデザインの仕事をすることも可能です。実際に今は有名なキャラクターデザイナーとして活躍している方でも最初は背景などを描いていたという人は何人もいます。

入社していきなりキャラクターデザインの仕事を任せられることは少ないでしょう。なぜなら、会社には既にベテランのデザイナーが、外部には人気のある有名イラストレーターがいるからです。新卒で入社して最初にやる仕事はつまらないかもしれませんが、腐らないようにしましょう。つまらなく思える仕事でも丁寧にこなし、周囲の信頼を得るための糧にしてください。実績と信頼を積み重ねれば、アピール次第で本当にやりたい仕事への道が開けるはずです。

私がイラストレーターになるまで

　本章の最後として、ここでお恥ずかしながら私の学生時代の話をします。私は美術予備校に一度行こうとしたのですが、体験入学のみで終えています。入試のためのデッサンを練習で10枚程度しか描いていないのです。なぜ予備校に行かなかったのかというと、体験入学したとき、他の生徒が受験のために必死に絵を描いている雰囲気が怖かったからです。

　私は当時、楽しくのびのびと自分のイメージを絵として描くのが好きだったので、気後れしてしまい、デッサンの実技入試が必要な一般入試ではなくＡＯ入試で大学に入学しました。東北芸術工科大学という学校です。





学科はグラフィックデザイン学科にしました。なぜ美術科の日本画コースや洋画コースなどの絵を描く学科にしなかったかというと、絵を描くことなどの好きなことは自分で考えたいと思う性分で、他人に教えられるのが苦手だったからです。

デザインという応用範囲が広い技術を学びながら、4年間という時間を使って独学で絵の練習をしようと思っていました。大学は山形にあるのですが、在学中はほぼ毎日水彩スケッチをしていました。当時はスタジオジブリの背景を描きたいと思っていたので、男鹿和雄さんの本を参考にスケッチをしまくっていました。

そして大学1年の頃にはじめてゲームの背景を描くという絵の仕事をいただいて、それをきっかけにフリーランスとして絵の仕事をするようになりました。



学生時代にPhotoshopの宣伝としてAdobe社に掲載してもらった絵

大学3年時には、収入が300万円くらいになっていたので、税金や申告関係で大変な目にあいました。とはいえ友達と家に集まって徹夜でゲームをして、次の日は自主休講したり、休みの日には友達と車で旅行に行ったりと、学生生活も楽しんでいました。たまに驚かれるのですが学校の課題とか卒業制作で評価された覚えはほとんどありません。むしろ卒業近くになって、単位が微妙なラインだったので大学に呼び出されたりもしました。もちろん、本当は学校の成績も高いほうがいいんですけど、そこまでは手が回りませんでした。今でも仕事が忙しくなると、単位が足りなくて卒業できない悪夢を見るくらいです。

大学の成績はこんな綱渡りでしたが、ゲーム会社を経て、今はフリーランスのイラストレーターとして、様々な企業からの依頼でゲームのコンセプトアートやキービ

ジュアルを描いたり、本の装画を描いたり、アニメのイメージボードを描いたり、本書のような絵の技法書を書いたり、おおよそ絵に関わる仕事はできています。年収も2千万円は超えました。

ですが今でもたまに、あのとき、美術予備校で踏ん張って頑張ったらどうなっていただろう？　と思うことはあります。もしかしたら、もっと違う学校に進学して、そこで何かに出会って別の道に進んでいたかもしれません。

今一つ確信を持って言えるのは、自分で試行錯誤し、迷って悩んだことが糧になったということです。本書は私が絵を描き、仕事をやってきた中で浮かんだ「なぜそうなのだろう？」「どうしてこれが正しいと言われているのだろう？」「もっとよい方法はないかな？」という疑問を私自身が実験、検証して、仕事に使ってみて、本当に役立つと思った技術や思考の塊です。当たり前と言われていること、絵の常識と言われていることを疑問に思い、考えるきっかけを得たのは、みなさんと同じように壁にぶちあたり、悩んだ結果なのです。

コラム

就職活動のためのポートフォリオ

「ポートフォリオ」とは複数の意味をもつ言葉ですが、クリエイティブ業界に関わる人たちの間では「自己アピールのための作品集」と言われています。クリエイティブ系の企業に就職する際に提出が求められます。

「自己アピールのための作品集」と言われるくらいですから、わりと多くの学生さんが自分の個性や好きなものをアピールするためのもの！と解釈してしまうのですが、もっと正確に身もふたもなく言うと、ここで求められているのは「将来、または現在、会社の利益になる技術力を持つ人材かどうかを伝えるための作品集」です。

ポートフォリオの作り方を調べると、いかに作品をきれいに配置するか？という解説が多いのですが、イラストのポートフォリオの場合は作品の配置はおまけ程度でしかありません。多くの企業が求めているのは「高品質なイラスト、デザイン技術を持ち」「自社の作風（画風）に近く」「様々なモチーフ、絵柄を描ける」人材です。

つまり内定を得るために最も必要なのは「イラストの品質の高さ」「志望企業に近い絵柄で構成されていること」「汎用性が高いこと」の三つです。そのことを踏まえて、受ける企業を研究し、企業の個性に合わせた作品をチョイスしてまとめることをおすすめします。

第10章

フリーランスのイラストレーターとして生きる

フリーランスのイラストレーターとして開業し、稼ぎ続けるために知っておきたいことをざっくばらんに紹介します。

フリーランスとは何か

フリーランスというのは個人事業主といって、会社に社員として就職せず、自由な立場で企業と取引する働き方です。本書の「フリーランス」は主にイラストレーター系のフリーランスを指します。フリーランスは特に若い人からするととてもかっこいい働き方だと思われたり、楽しそう、自由そうと思われたりしていますね。私の個人的な感覚からすると、フリーランスは上手くやれば稼げるし、ある程度自由だし、とても楽しいです。

この章では、フリーランスのイラストレーターとして生きていくにあたり、必要な知識や考え方を紹介します。その前に、まず厳しい現実をお伝えしますと、フリーランスという生き方は基本的にめちゃくちゃ大変です。国から出ている「中小企業白書」のデータによるとフリーランスの廃業率は10年後で約88％です。つまり88％の人は10年生き残れないということです。周囲の人に聞いた話や私の体感だと、３年以内にほとんどの人は廃業します。廃業する人のほとんどは、仕事が少なくなり、収入が維持できなくなったためです。

現代はＳＮＳの普及で作品を無料で全世界に公開できるようになったため、イラストの仕事を受けやすい環境になりました。年齢もあまり関係なく、大学生のときから人気イラストレーターとして仕事を受けている人もいます。

しかし、以前にも増して「仕事を継続して受け続ける」ことは難しくなっていると思います。なぜかというと、みんながＳＮＳで力作のイラストをバンバン投稿しているので、仕事を頼む側からするとよりどりみどりだからです。特にキャラクターイラストは絵柄に流行り廃りがあるので大変です。自分の絵柄は人気があるからと油断して絵柄のトレンドを追わないでいると、すぐ仕事がなくなってしまいます。このように、フリーランスのイラストレーターは非常に厳しい世界です。覚悟して飛び込んでくださいね！



イラストレーターの2種類の稼ぎ方

イラストレーターは人気商売と言われていますが、私はフリーランスのイラストレーターには主に2種類のタイプがいると考えています。「人気で稼ぐイラストレーター」と「信頼感で稼ぐイラストレーター」です。二つの違いを順番に見ていきましょう。

イラストレーターの人気とは？

人気の特徴は「運要素が大きいこと」と「維持するのが難しいこと」です。
人気があるということは、多くの他人から好かれるということです。しかし第2部で「共感」（182ページ）について書いたように他人というのは自分でコントロールできません。好かれやすくする方法はあっても、確実に好かれる方法はないのです。
今やインターネットを使うと、運がよければ一気に人気を得られるようになりました。いわゆる「バズる」というやつですね。特にTwitterでは顕著で、バズることで自

分の作品が拡散され、知名度が増し、フォロワーが増え、書籍化されたり、様々なお仕事の依頼が来るようになります。２０２０年にＴｗｉｔｔｅｒで大ブレイクし、テレビやニュースでも取り上げられた「１００日後に死ぬワニ」はその典型と言えるでしょう。

しかし、Ｔｗｉｔｔｅｒでバズって人気を得るには「インフルエンサー」と呼ばれる影響力が強い人にキャッチされるかどうかがかなり影響してきます。どれほど素晴らしく、魅力的なイラストもインフルエンサーが気に入らなければそれほど拡散されません。インフルエンサーの気分次第で、拡散具合が大きく変化してしまいます。人気が得られるかどうかは、自分がコントロールできる領域ではなく、最終的には運なのです。

また、世間は飽きやすいものです。特に最近はコンテンツの消費速度がめちゃくちゃに速くなっています。インターネットのおかげで情報が高速で一気に広まるようになったので、新しくてよいものがどんどん発表され、どんどん消費されます。ＳＮＳのおかげで短期的な人気は得やすくなりましたが、人気を年単位で長期間維持し続けるのは非常に難しいです。大人気になったイラストレーターでも、数年で忘れられてしまうことすらあります。

イラストレーターの信頼感とは？

信頼感の特徴は「運要素が少ないこと」と「蓄積するものであること」です。ここでのイラストレーターの信頼感とは「この人の言うことなら間違いない」「この人なら、確実に仕事をこなしてくれるだろう」「この人はトラブルを起こさないだろう」と信じてもらえることです。

「本当の信頼」は、仕事なり、プライベートなりで実際に関わった人からしか得られないものです。それに対して「信頼感」は約束を守ってくれる「だろう」という期待、その人に対するイメージも含まれます。つまり、実際に関わったことがない人にも信頼できそうとイメージされ、安心してもらえることが「信頼感」です。

「本当の信頼」は約束を守る、締め切りを守る、イラストのクオリティを安定させる、機密情報を守る、何かトラブルが発生しても冷静に対処するなど、自分とお客さんとの直接の振る舞いで少しずつ蓄積できます。

「信頼感」はイメージなので、「本当の信頼を得た人からの評判」や「これまでの仕事歴」「SNSなどでの立ち振る舞い」など自分の様々な行動で高めることができます。

「人気」との大きな違いがここにあります。「人気」は他人という基本的にコントロール不可能で、運も大きく関わる要素がベースになっていますが、「信頼感」は自分の行動がベースになるため運があまり影響しないのです。また、信頼感は貯金のように蓄積していくものでもあります。よく老舗のお店で創業百年など歴史をアピールするキャッチコピーがありますよね。これは歴史があること、長く続けることが信頼感につながるからです。つまり時間が経つほど高まりやすく長期間にわたって維持しやすいのです。

しかし、信頼感は貯まるのに時間がかかるわりに失うときは一瞬です。小さなミスや振る舞い次第で、それまで築いてきた信頼感を一気に無くしてしまうことがあります。

なぜ信頼感がこれほど求められるのかというと、みんな、失敗すること、失敗が自分の責任になること、お金を無駄にすることが怖いからです。この気持ちは万国共通、人間なら誰でもある気持ちです。誰だって、失敗したくないし、お金を無駄にしたくないですよね。だからこそ信頼感があるものを求めるのです。

特に金額が高いものにほど信頼感を求める傾向があります。数百円の買い物ならすぐ壊れてしまっても何も思わないかもしれませんが、家電や車など数十万円から数百万円の高

い買い物をしようとしたら、使いやすい・壊れにくいなどの評判がよいものを買いますよね？　この評判こそが信頼感とも言えます。高額な商品を買うのと同じように自分のイラストを「高く」買ってもらうためには、失敗しないと期待させる、安心してもらえる信頼感を高めるのが大切なのです。

現代では「安心や安全」に非常に大きな価値があります。イラストのクオリティより、「安心して依頼できること」のほうが重視されることすらあるのです。

人気だけのイラストレーターは短命になりやすい

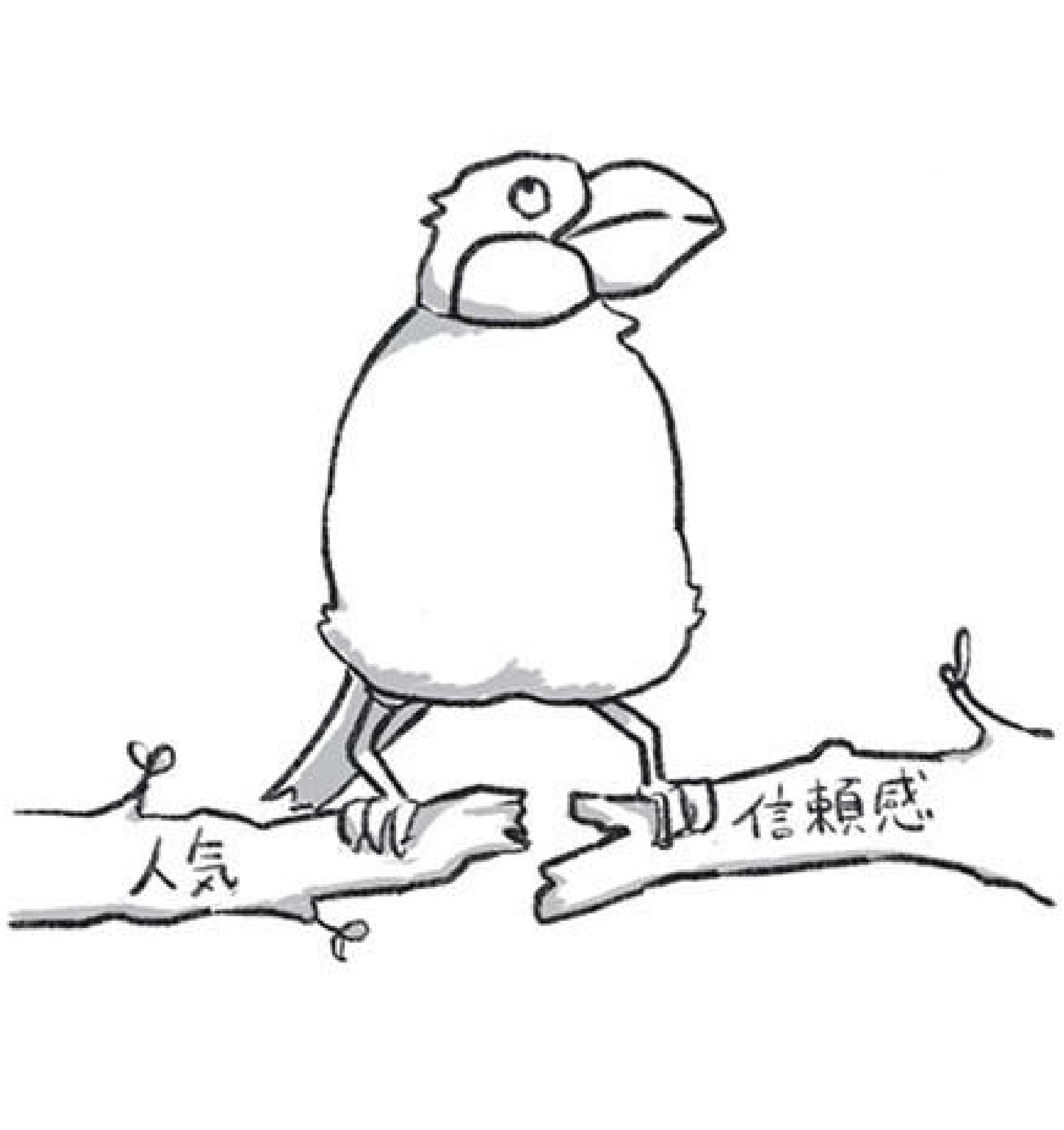
フリーランスは3年以内にほとんどが廃業してしまうと書きましたが、短期間しか続けられない人は人気を得ることだけに注力し、信頼感を高めていない傾向があります。イラストはすごく上手いのに締め切りを守らない人、SNSなどでお客さんの情報を暴露してしまう人、コミュニケーションが上手くとれない人、お客さんに傲慢（ごうまん）に対応してしまう人などは信頼感が低いとみなされて徐々に仕事が減っていき、収入が維持できなくなります。

いくら技術はすごくても、この人は問題を起こしたりしないかな？　機密を守れるかな？とお客さんに不安を抱かせてしまうと、仕事やチャンスを見えないところで失っていきます。

怖いのはこのプロセスが見えないことです。お客さんは「あなたのイラストは素晴らしいけど、信頼感がないので仕事を依頼しませんでした」なんて口が裂けても言いませんからね。こんなことはしんどいのであまり書きたくないのですが、どれほどイラストが上手くても、世の中では「たかがイラスト」です。それに、イラストが上手い人はたくさんいます。自分の代わりはいくらでもいます。そういうところで生き残っていくための武器が信頼感なのです。

人気と信頼感、両方を備えるイラストレーターは最強

長年第一線で活躍しているイラストレーターは人気と信頼感の両方を兼ね備えています。こうなってしまえば最強ですね。人気があるのでしっかりと数字で成果を出せて、その上で、締め切りや約束をきちんと守り、安定感があるのでお客さんも安心して依頼できます。私もいつかこうなりたいものです。



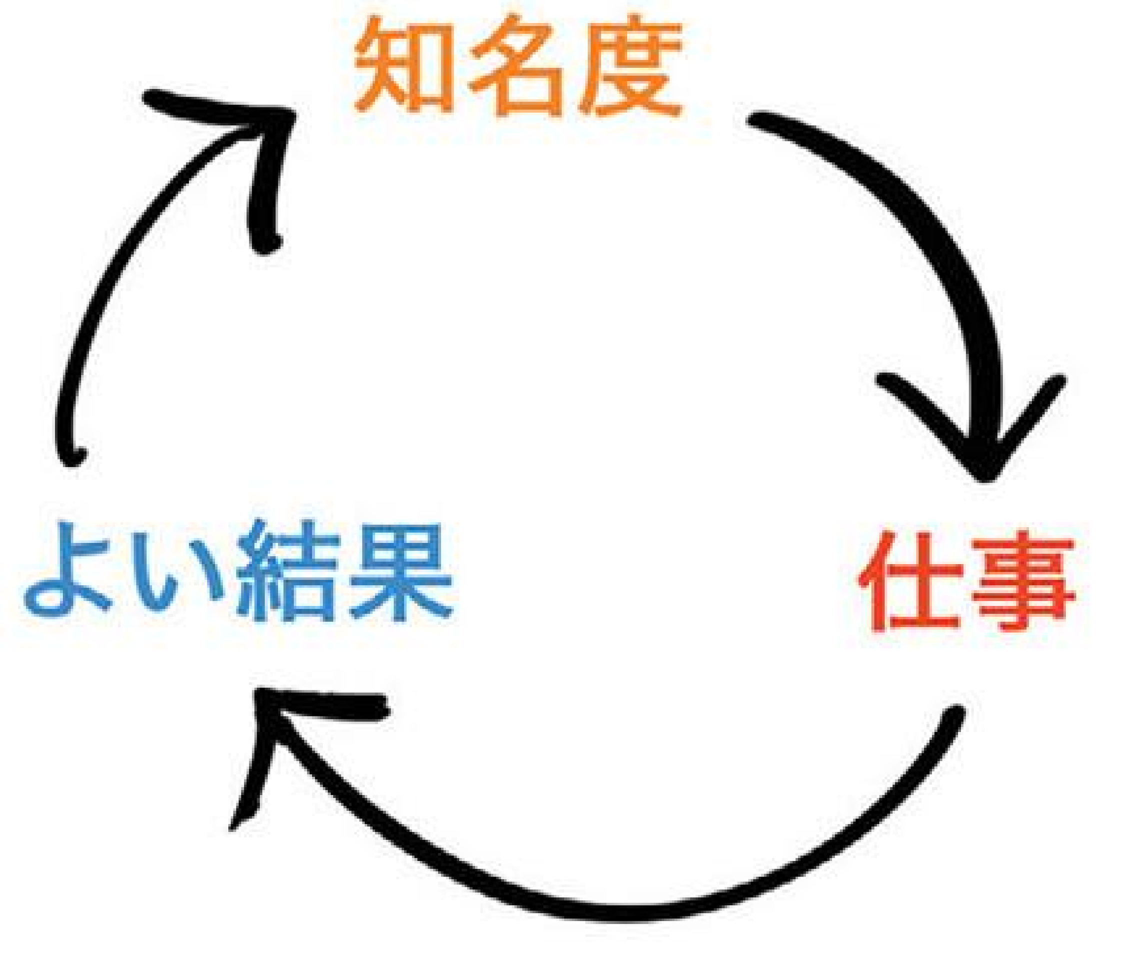
知名度サイクルで人気を得る

人気が得られるかは最終的には運なのですが、人気を得やすくする方法は確実にあります。ここからは少しでも人気が上がりやすくなる方法を解説していきます。

まず自分の作品をより多くの人に知ってもらう、知名度を得ることが大切です。あなたもテレビやインターネットでよく話題になっている商品を買った経験があると思います。これはみんなが知っているから自分が買ってもよいものだろう、失敗しないだろうと安心するからです。イラストレーターの場合も同じです。知名度が高ければ企業をはじめとするお客さんの依頼が増えるのです。

では、知名度を高くするためにはどうすればいいのでしょう？　まずは公開できる場所を増やしましょう。ｐｉｘｉｖ、Ｔｗｉｔｔｅｒ、Ｉｎｓｔａｇｒａｍ、Ｔｕｍｂｌｒ、自分のウェブサイト、コンテスト、同人誌、コミッションサービス、あらゆるプラットフォームで自分の作品を公開しましょう。

知名度を高くして仕事を呼び寄せ、そこでよい結果を出し、その結果でさらに知名度を得る……というサイクルが回るのが理想です。いったんこのサイクルを回せれば、雪だるま式に人気を高められます。このサイクルを本書では「知名度サイクル」と呼びます。



「安定供給」と「独自の強み」で知名度サイクルを回す

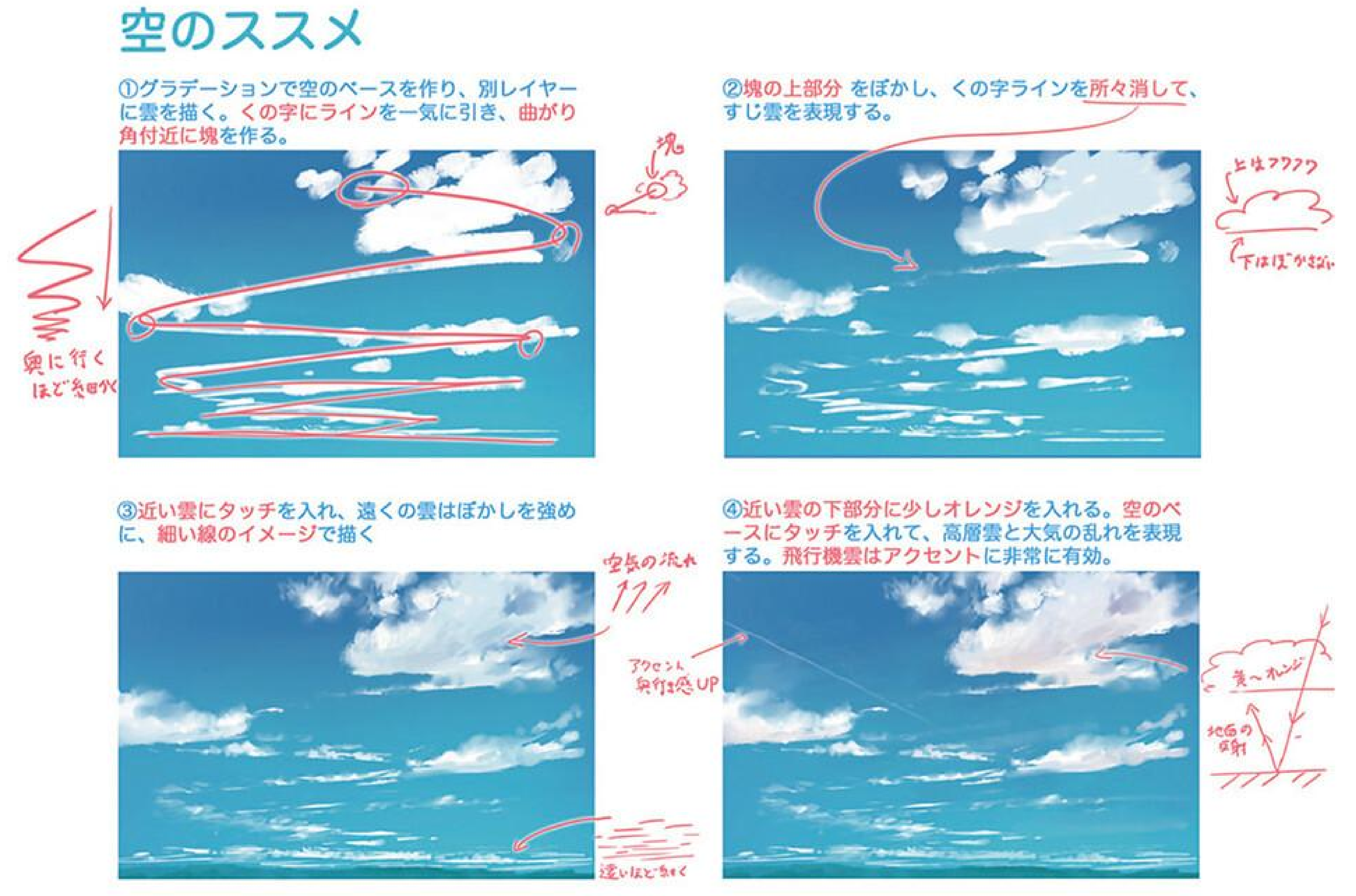
最近ではSNSをきっかけに知名度サイクルを回している人が多くなりました。知名度サイクルを回せている人を見ると、必ず共通する二つのポイントがあるのです。それは「安定供給」と「独自の強みを活かしている」ことです。

Ｔｗｉｔｔｅｒをきっかけに活躍している人はその最たる例です。毎週、または毎日など大きな期間を開けずに品質のよいコンテンツを安定供給し、珍しい能力や個性的な経験から生まれたネタ、一般的には知られていない知識を応用した作品を公開するなど、独自の強みを活かしている人が知名度サイクルを回せている傾向があります。

見逃されがちですが「安定供給」は運を高める効果があるのでかなり大切です。サイコロを1回だけ振って6を出すのは運がよくないと難しいですが、10回振ればかなりの確率で6が出ますよね。それと同じです。よいものを安定的に出すことで目につく頻度を高めることはサイコロをたくさん転がすのと同じで運が上がるようなものです。オカルトでもおまじないでもありません。確率の話です。

私の知名度サイクル

私の場合はＴｗｉｔｔｅｒで「お絵描きのススメシリーズ」という講座がバズったことで、『「ファンタジー背景」描き方教室』という技法書を執筆できたのが知名度サイクルに乗れたきっかけでした。Ｔｗｉｔｔｅｒでの活動を本書の編集もしていただいている編集者の方に見つけてもらい、幸運なことに技法書も評判がよく、それをきっかけに『ＦＩＮＡＬ



お絵描きのススメシリーズ

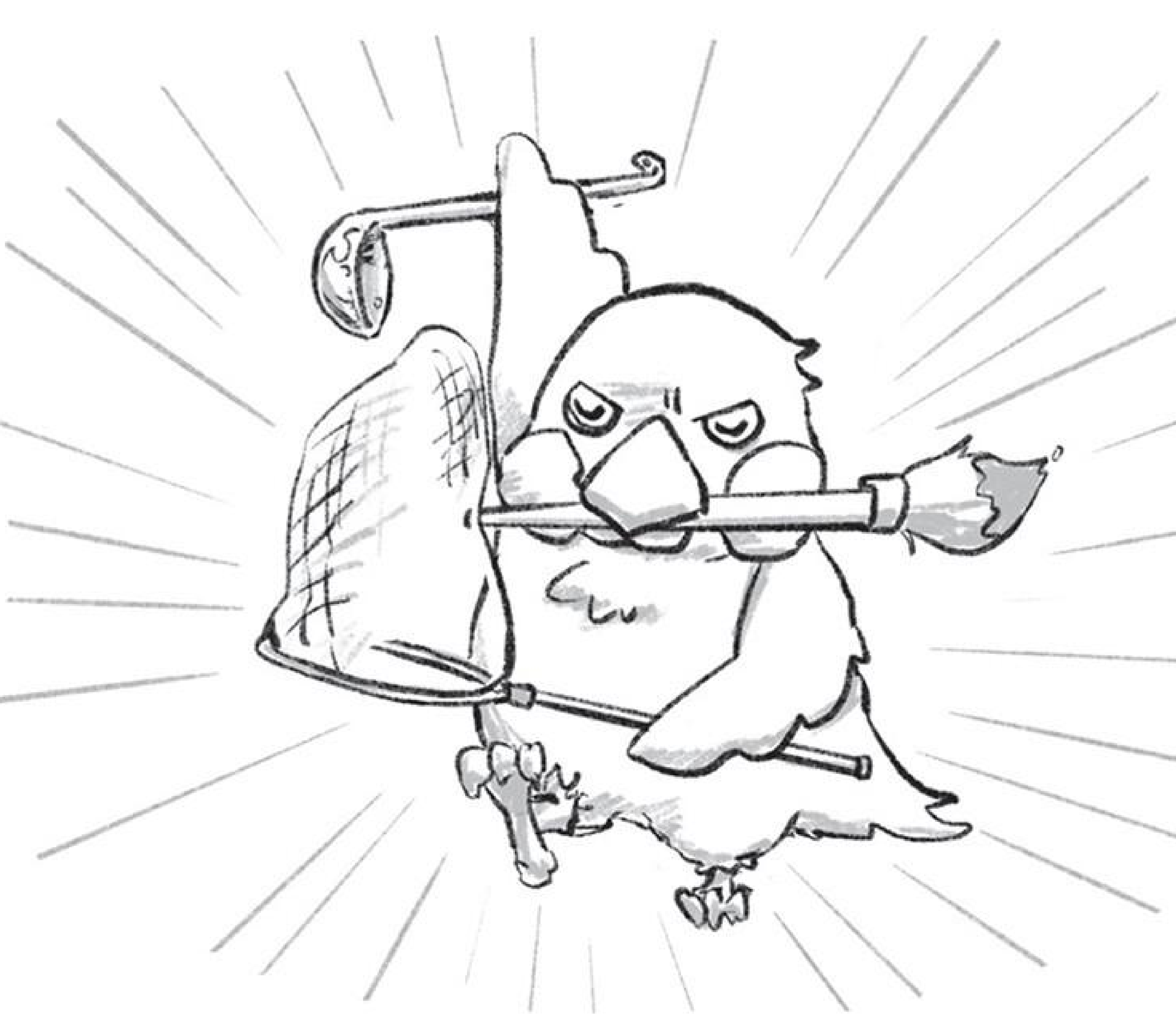
FANTASY Ⅶ REMAKE』『機動戦士ガンダム』『甲鉄城のカバネリ』『ヒプノシスマイク』などの人気コンテンツのお仕事を引き受けられるようになりました。

お絵描きのススメシリーズは、空などの背景の具体的な描き方を1枚の画像でわかりやすく紹介したものです。1週間に1回など定期的にアップすることを心がけ、またTwitterでの投稿も、絵を描く人のあるあるネタや、お絵描きに少し役立つ情報などを意識して発信するようにしました。

そういった活動の中で、私の強みというのは「画力と言語化能力の複合」だと気づきました。私の言葉で説明する能力はライ

ターなど言葉のプロである人にはとてもかないません。ですが、イラストを描く力とその過程や思考を言語化できる力を両方持つ人はごく少数しかいないことに気づいたのです。

今の時代、ただ上手いイラストを描くだけでは、知名度を得ることは困難です。だって、イラストが上手い人はたくさんいるんですから。世界にはさらにとてつもなく上手い人がいます。そういう世界に、純粋なイラストのテクニックだけで挑むのはあまりにもしんどすぎますよね。だからこそおすすめなのが、イラスト以外のあなた独自の強み、あなたにしかない経験を探すことなのです。



高品質なウェブサイトで信頼性を高める

フリーランスのイラストレーターが信頼感を高める上で最も手っ取り早いのが、高品質なウェブサイトを作ることです。昔はみんな自分のホームページを作っていましたが、最近はｐｉｘｉｖやＴｗｉｔｔｅｒなどＳＮＳだけで活動している人もいますよね。だからこそわざわざウェブサイトを作る価値があるのです。ウェブサイトは作るのも更新するのもめんどくさいです。独自ドメインといって、自分専用のＵＲＬを維持するためにはお金もかかります。しかし、めんどくさいことをわざわざしっかりこなしていることでビジネスにちゃんと向き合っている人、しっかりと仕事をしている人であると伝え、信頼感を高めることができるのです。

それに、世の中の高品質で高級な商品を考えてみてください。例えばみんなが知っている高いものといえば、スマートフォンであればＡｐｐｌｅの「ｉＰｈｏｎｅ」、バッグなら「ルイ・ヴィトン」、時計なら「ロレックス」なんて聞いたことはありませんか？　それら

をGoogleで検索すればわかりますが、高価で高品質な商品には、SNSのアカウントだけではなく、必ず高級そうな専用のウェブサイトがあります。ポイントは、「高そうな」ウェブサイトであることです。ただウェブサイトがあるだけではなく、ウェブサイトで高そうに、価値がありそうに紹介しているのです。

品質のよさを伝える

自分のイラストの値段が安いことに悩んでいるイラストレーターは多いようです。イラストの技術は非常に高いのに値段が安いのはどうしてでしょう？

それは、「イラストの品質」だけを高くしようとしているからです。ただひたすら、品質と技術力だけを高めようとしているからです。

人間は高そうなお店の中で、高そうなガラスケースに納められていて、高そうな木箱に入っていて、高そうな布に包まれたものを高級なものだと思って、高く買ってくれるのです。これは何十万円もしますよ？と言っても、「高そうだから」しょうがないと納得してくれるのです。

逆に、どんなに素晴らしい品質の商品も、みすぼらしいお店の中の、たくさん商品が並べられた棚にごちゃごちゃと置いてあったら高くは買ってくれません。品質がどれほど優れていようと、安そうだからと値切られてしまうのです。

イラストレーターは技術職ですから、技術を磨き続けるのはとても大切です。しかし「高そうに見せる」「高級感を演出する」ことも同じくらいに大切なのです。ちなみに、ヨーロッパ圏のブランドは上流階級の貴族文化が今でも残っているためか、高級そうに見せるのがめちゃくちゃ上手いのでぜひ参考にしてください。

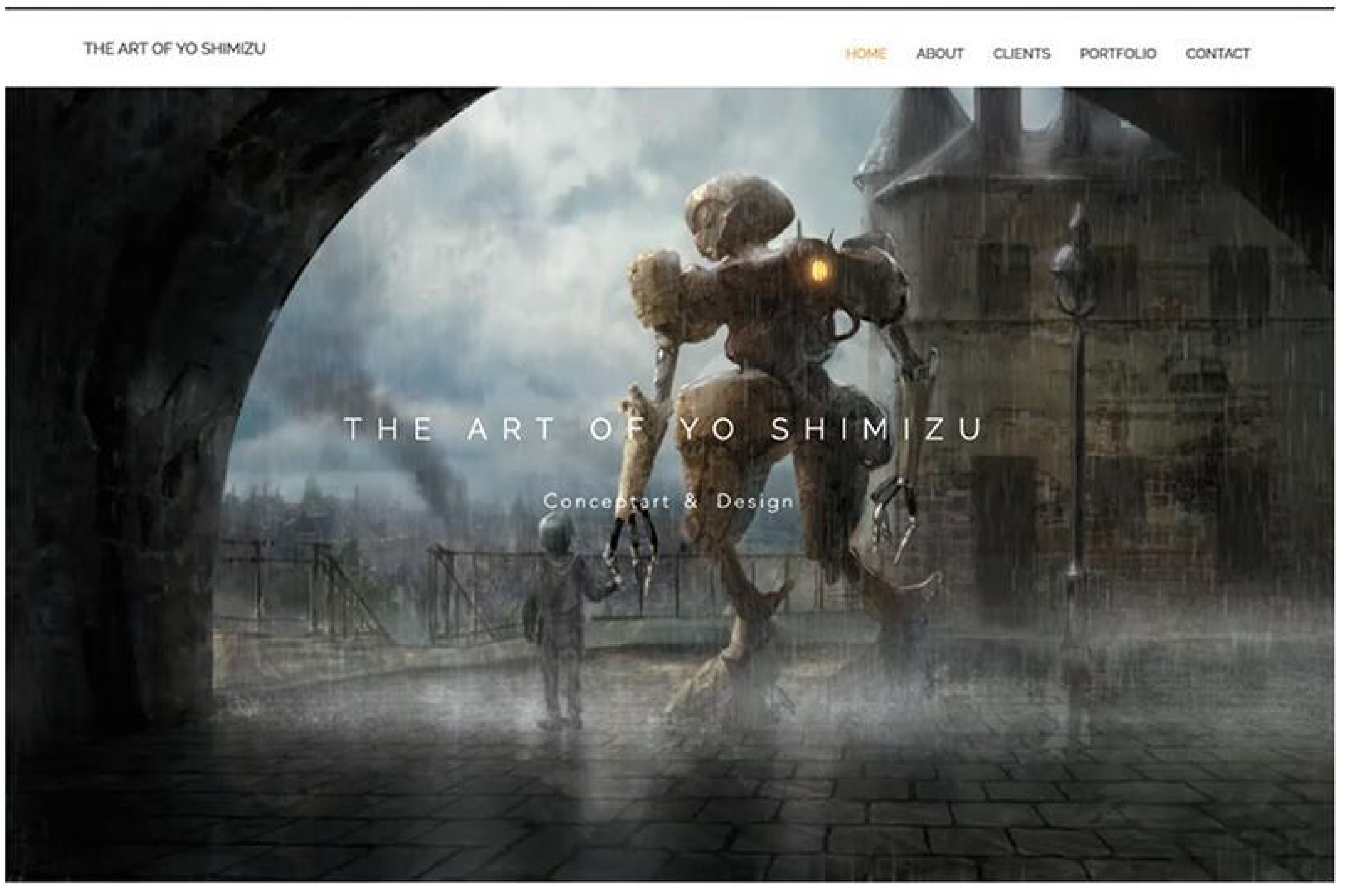


信頼感を高めるウェブサイト

信頼感を高めるウェブサイトに必要な情報を詳しく紹介します。まず基本として、信頼感を高めるウェブサイトは個人やファンに向けたものではなく、企業向けと考えて情報を制限します。昔からのホームページを持っている人によくある日記系のブログ、相互リンク、バナー、アクセス数など「個人っぽい情報」はすべてカットします。伝える情報は「イラストの品質の高さ」「プロフィール」「これまでに取引した企業」「実際に仕事で描いたイラストもしくは業務内容」「連絡フォーム」だけにしましょう。

ここからは私のウェブサイトを例に解説します。可能であれば下のＱＲコードからアクセスして本書を読みながら見てください。一応スマートフォンにも対応していますが、企業がパソコンからアクセスすることを想定したサイトですので、パソコンで見たほうがわかりやすいです。

THE ART OF YO SHIMIZU
https://www.yo-shimizu.com/



トップページ

イラストの品質の高さ

私のウェブサイトの場合、アクセスするとまず1枚のイラストが表示されます。私はキャラも描きますが、あえてリアル系の画風のものです。なぜかというと、リアル系のイラストはイラストにそれほど詳しくない企業でもすごいと思ってもらいやすいからです。また、イラスト内の雨が本当に降っているようにアニメーションで動かしています。実はイラストではなく、ループする動画を表示しているのです。最近の高級ブランドのウェブサイトは動画が画像のように組み込まれていることがよくあります。画像だと思ったものが少し動いているとびっくりしますし、ワクワクしますよね。少し工夫された表現やイラストの雰囲気で、このウェブサイトはクオリティが高いよ！とアピールしているわけです。



プロフィールページ

プロフィール

プロフィールで書くことは「何をやってきたか」「代表作」、だいたいこの二つだけです。趣味や好きな作品などの情報は個人のホームページっぽさが出てしまうので書かないようにします。

また、年齢と性別もあえて書かないようにします。特に若い人は年齢は伏せましょう。なぜかというと若い人は社会経験が足りず信頼感が低いと思われがちだからです。なので、実はウェブサイトだけでなく、インターネット上やプロフィールでは「学生です」と書いたり、若い年齢をアピールしないほうが得なことが多いです。若い人だからちょろいだろうと思われてギャラの安い依頼や、経験を積めるよ！というだけの質の悪い案件が来やすいのです。厳密に隠す必要はありませんが、わざわざ「若さ」



02 clients

株式会社　Adobe Systems
株式会社　東急エージェンシー
株式会社　味の素
株式会社　江崎グリコ
株式会社　キングレコード
株式会社　集英社
株式会社　KADOKAWA
株式会社　小学館
株式会社　星海社
株式会社　早川書房
株式会社　PIE International
株式会社　一迅社
株式会社　SBクリエイティブ
株式会社　スクウェア・エニックス
株式会社　バンダイナムコオンライン
株式会社　バンダイナムコエンターテイメント
株式会社　セガ
株式会社　コロプラ
合同会社　DMMゲームズ
株式会社　アイディアファクトリー
株式会社　WIT STUDIO
株式会社　シャフト
株式会社　STUDIO4℃
株式会社　ボーンデジタル

これまでに取引した企業の一覧

を全面にアピールするのは損なのです。それに、若さのステータスは長続きしません。時間が経てばいずれ必ずなくなってしまうものです。

少し話がそれますが、女性の場合は特に性別は書かないほうがよいでしょう。女性とわかるだけでギャラリーストーカーなど邪（よこしま）な人がよってくることもありますからね。

これまでに取引した企業

例えば、ドラゴンクエストやエヴァンゲリオンやＯＮＥ ＰＩＥＣＥなど、誰でも知っている作品に関わったと言えるなら作品名を書いたほうがいいのですが、ほとんどの仕事はそうではありません。だからこそ取引した会社名を書くのです。

お客さんは、これだけの会社と取引したことがあ

るなら、うちの仕事も大丈夫だろうと安心してくれるのです。実績はイラストだけではありません。どこの会社と仕事をしたかも非常に強いアピールポイントなのです。

実際に仕事で描いたイラストもしくは業務内容

私のウェブサイトの場合、案件ごとに個別のページを用意して業務内容を紹介しています。ここでも大切なのはどこからの依頼の仕事かということです。

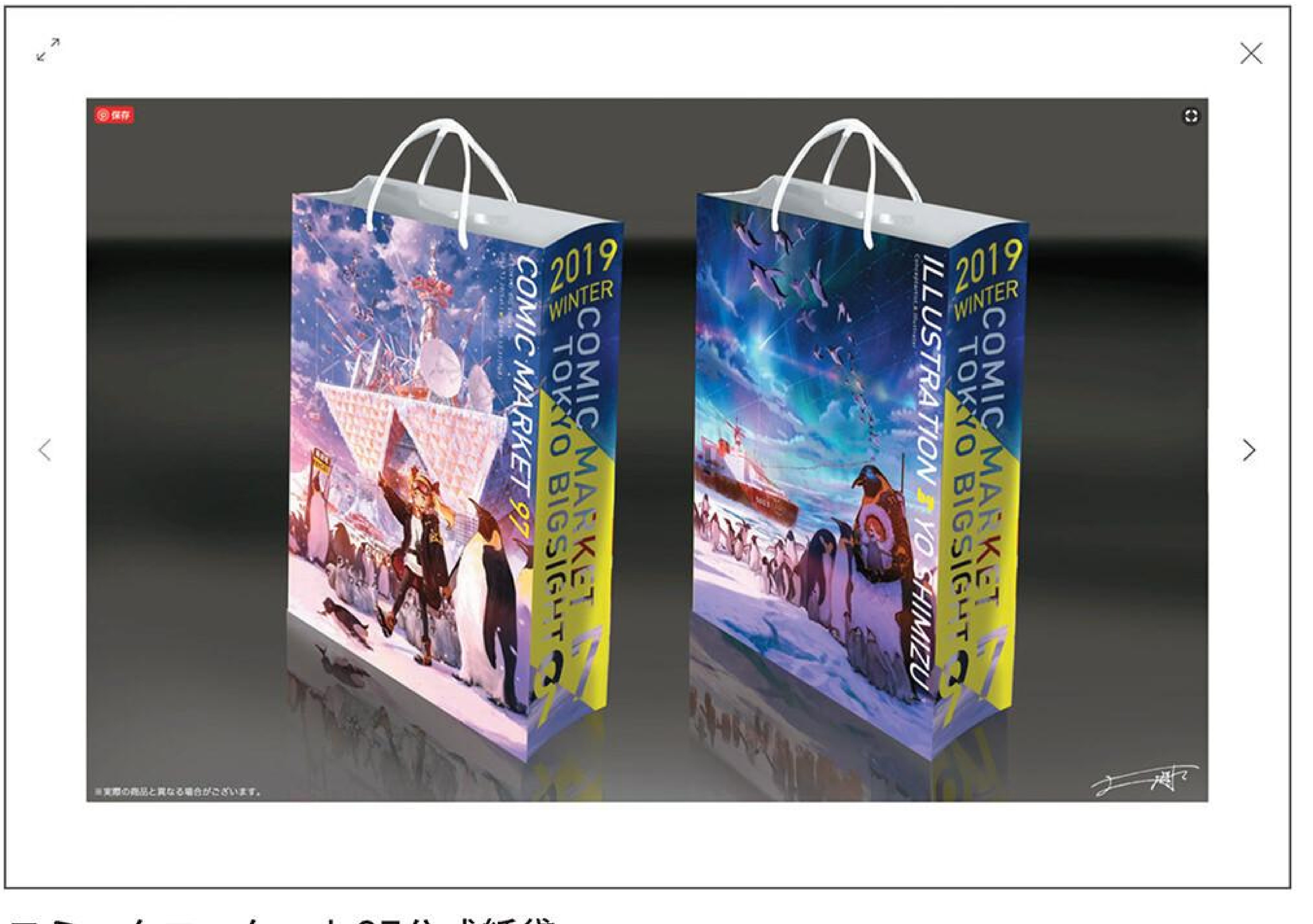
また、例えば左図はコミックマーケット運営からの依頼で描いた紙袋で、実際に描いたのは平面図ですが、紙袋の形になったときどう見えるかを伝えるようにしています。自分が描いたイラストや商品がどのように形になったかをきちんと紹介しておくとお客さんは自分の会社の依頼がどのように仕上げられるかを想像しやすくなり、安心して依頼することができます。

連絡フォーム

仕事の依頼を受けるために、メールアドレスだけをぽんと書いておく人がかなり多いのですが、私はあまりおすすめしません。理由は二つあります。



業務内容紹介ページ



コミックマーケット97公式紙袋

お名前 Name *

Email *

貴社のホームページ Your website

大本のクライアント社名 Client *

報酬の予算について Reward *

作業内容について　Working details *

実績公開について　Achievement release *

リリース媒体 Medium *

希望納期 Delivery date *

その他、案件内容について Job description *

連絡フォーム

一つは「誰でもいい依頼が来やすいこと」。二つ目は「条件を聞き返すのが面倒」だからです。メールアドレスは簡単にコピペできてしまうので、様々な人に一度に同じ仕事を依頼する、つまりあなたに仕事を頼みたいのではなく、誰でもいいので人手を集める依頼を送りやすいのです。スパムメールもよく来ます。

また、特に条件なくメールを送ってもらう依頼形式だと、実績公開の可否などの見積もりに影響する情報が欠けていることが多く、依頼が来るたびに聞き返す手間が発生します。

そこで私のウェブサイトではオーダーフォームを採用しています。大本のクライアントの社名、報酬の予算、作業内容、実績公開、リリース媒体など各種情報を入力しなければ、依頼で

きないようにしているのです。メールを送るだけで依頼できるよりも、お客さんにとっては面倒くさいかもしれません。ですが、面倒くさいことをあえてやってでも依頼をしてくれるお客さんは、私に依頼したいという強い気持ちを持っているので、報酬や納期の交渉など、私のことを尊重してとても丁寧に対応してくれます。

また、私に対する仕事の依頼はあえてウェブサイトからしか受け付けないようにしています。なぜかというと、本当によいものを作ろうとしたり、高いものを買うときは必ず下調べをするからです。これから仕事をする相手のウェブサイトも見ず、下調べもしていないであろう依頼は、経験則としてトラブルが発生することが多いのです……。

メモ

おすすめのウェブサイト制作サービス「Ｗｉｘ」

私のウェブサイトはＷｉｘというサービスを使って制作しています。自分で管理すると作品の画像の追加や更新などが大変ですが、Ｗｉｘは画像の管理、更新などにＨＴＭＬの知識などが不要で、非常に直感的にわかりやすく使用できます。独自ドメインでなければ無料で使うこともできますので、ぜひ試してみてください。

Wix
https://ja.wix.com/

信頼感は稼ぐより損なわないようにするのが大切

先ほど書いたように信頼感というのは貯まるのに時間がかかります。信頼感を高める基本は「本当の信頼を得た人からの評判」や「これまでの仕事歴」「ＳＮＳなどでの立ち振る舞い」など自分の様々な行動を地道に長期間続けるしかないからです。

しかし逆に、失う場合はほんのささいなことで、ごく短期間で失ってしまいます。そのため、信頼感を得ようとするより、失わないように意識し続けるほうが大切です。

ＳＮＳで信頼感を損なわないようにする

近年、著名人やクリエイターがＳＮＳ上でのささいな発言で信頼感を失ってしまうケースが増えています。ＳＮＳは上手く使えば多くのファンを獲得し、仕事につなげられる非常に強力なツールです。しかし強力な分、使い方を誤れば大変な損害につながるのです。まさに諸刃（もろは）の剣と言えるでしょう。

最も避けるべきは炎上

フリーランスの炎上は最悪です。なぜなら、名前を出せる仕事が少なくなるからです。あなたを有名企業に勤めるAさんとしましょう。あなたは自分が担当しているプロジェクトでイラストレーターを探しています。pixivやTwitterをめぐり、やっと「この人だ！」というイラストレーターを見つけました。イラストレーターはBさん。早速その人にコンタクトを……とはなりません。何千万円ものお金がかかった企画です。変な人には頼めません。まずはその人のことをGoogleなどで調べてみます。するとどうでしょう、その人の炎上まとめサイトや悪い話がどんどん出てきます。SNSでも悪口が多いです。あなたはBさんに仕事を任せられるでしょうか？

あなたはネットに詳しい人で、こうしたネットの情報には誇張や虚偽が含まれていると知っています。本心では頼みたいです。しかし、仮にプロジェクトが失敗したら、その失敗の責任はあなたにあります。Bさんが何かしたせいでプロジェクトが失敗したとしても、社内では「Bさんに依頼したあなたが悪い」となります。

これでもあなたはBさんに仕事を頼めますか？

人は「自分の評価」「お金」がかかったとき、よりいっそうリスクを避ける傾向にあります。

大きなプロジェクト、お金がかかった企画というのは会社の中の人の評価と多大なお金が関連しています。そういう企画ではとにかくリスクを避けようとするのです。炎上をすることで、どんなに絵が上手くても、どんなに優れていても、そういう企画に関われなくなります。

もしくは、関わっても自分が担当したことが言えなくなります。実績を公開できなくなるのです。「知名度サイクル」は仕事の成果を公開できることが前提です。公開できなければサイクルを回すことができず、知名度を高めることもできません。さらに、フリーランスで仕事を受けるのではなく、会社に社員として採用されるときも「炎上している人だから……」と思われて不採用となることもあります。

コラム

ブランディングについて

最近は「個人でもブランディングが大切」「自分をブランド化しろ」などと言われるようになっています。実はここまで説明してきた「人気」や「信頼感」はブランディングそのものです。

では、なぜ私は「ブランディング」と言わず、人気と信頼感と書いたかというと、最近のブランディングという言葉には信頼に疑問があるものが多いからです。人気や知名度さえ得ればそれがブランドだと考える人が増え、確実性や安心という「信頼」がおざなりにされているように感じるのです。私は人気と信頼感、両方を得て初めてブランドだと考えています。今、世界で知らない人がいないくらいに有名で歴史がある高級ブランドも、ブランドの初期は壊れないこと、過酷な環境でも確実に動作することなどから評価を得ました。

長く残っている、長く続けられているものはすべて「信頼」から始まっているんです。信頼をおろそかにしたブランドはハリボテと同じではないでしょうか。



SNSでの暴露は自爆

ＳＮＳ対策についてもう少し深掘りしましょう。ＳＮＳ上で「○○との仕事でこんな嫌なことがあった」と、暴露してしまうフリーランスがたまにいます。そういうことがあると、ファンの人は同情してくれたり、一緒になって怒ってくれます。みんなが優しくしてくれるので一時的に気持ちは癒やされるでしょう。しかし、これは自爆に近い行動です。なぜなら、トラブルを晒す人は、仕事で知り得た機密情報を暴露するかもしれないと思われるからです。

お金がかかった企画は機密も厳しいです。ゲーム、アニメ、映画など、あらゆるコンテンツは広告に多大なお金をかけています。いつ、どこで、どうやって情報を告知するかすべてコントロールされているのです。そんな中、関わったクリエイターがネタバレをしたり、何かしらの情報をリークしたり、何かしら火種になるような話をしたらどうなるでしょう？「情報漏えいをしそうな人」はコンテンツの中核の仕事に関われません。コンテンツの中核に関われるキャラクターデザイナーやコンセプトアーティストは技術が高いと

いうのはもちろん、情報漏えいのリスクが少ない人が選ばれます。そういう人が何かをやらかしたら致命的だからです。

先ほども書きましたが、きちんとした企業が個人に仕事を頼むときは大抵リスク回避のために下調べをします。過去にトラブルを晒して炎上した形跡が残っていると、情報漏えいのリスクありとされてしまうのです。その時点で「リスク管理がしっかりとした企業」「報酬が高い仕事」「キャラデザなどコンテンツのメインとなる仕事」「実績として名前を出せる仕事」など、フリーランスにとって美味しい仕事が少なくなります。逆に来るのは、リスク管理が甘い企業からの仕事か、クリエイターを大切にしてくれない、いつでも使い捨てられる仕事です。トラブルを晒すことでさらにトラブルの火種を呼び寄せてしまうという、最悪なループにはまってしまいます。

スクリーンショット晒しはダメ絶対

絶対に、何があっても、メールやLINE、TwitterのDMなど本来なら外部に漏れない場所のスクリーンショットを晒すのはやめてください。メールなどは本来、秘密が

守られている場所です。つまり、私はトラブルが起きたら秘密が守れませんよ！　と自ら宣伝しているようなものなのです。

また、誹謗中傷されたとＴｗｉｔｔｅｒの通常のツイートのスクリーンショットを晒すこともやめましょう。誹謗中傷は法的に損害賠償を求めることも可能ですが、スクリーンショットを晒すと「精神が傷ついた」ことの証明が難しくなり、賠償額が安くなってしまう場合があるからです。基本的にトラブルのスクリーンショットを公開するのは百害あって一利なしです。誹謗中傷などの証拠としての撮影はＯＫですが、それを晒すのは絶対にダメです。

炎上は普段からの鬱憤が爆発したものである

インターネット上の炎上は例えるとガソリンがまかれていて、そこに火をつけたようなものです。大炎上に発展する人は、普段から発言が攻撃的だったり、何かを叩いていたり、ずっと愚痴を言っていたり、炎上以前から不興を買っていることが多いです。

炎上の事件はきっかけでしかありません。炎上しないコツは普段からガソリンをまかないように、不用意にヘイトを稼がないようにすることです。

炎上を防ぐために気をつけること

炎上を防ぐために気をつけることは大きく次の四つです。Twitterを例にしつつ順番に見ていきましょう。

1 断定、乱暴な単語、主語の大きさに気をつける
2 怒りが満ちている話題には近寄らない
3 マイナスの感情はそのまま書かない
4 間違ったらすぐ謝る

1 断定、乱暴な単語、主語の大きさに気をつける

断定、乱暴な単語、主語の大きさに普段から気をつけることは炎上を避ける基本です。また、「〜だ」という断定口調は特に何かを叩きながら使うと非常にヘイトが高まります。「クズ、バカ、アホ」などの乱暴な単語もかなりきわどいです。特にツイートがバズって

しまうと、単語レベルでしか情報を読み取れない人が乱暴な単語の意味だけを読み取って激怒するようになります。

主語の大きさにも気をつける必要があります。「男性は」「女性は」「日本は」など大きな主語とマイナスな感情を組み合わせるとどんどん怒り狂う人が増えます。例えば「日本はバカしかいない」。これは役満ですね。冗談のつもりでも決して投稿しないようにしましょう。

また、主語を大きくしすぎると逆に怒る人が少なくなるのはちょっと面白いですよ。本当に脊椎動物は愚かですね。

2　怒りが満ちている話題には近寄らない

「君子危うきに近寄らず」ということわざはＴｗｉｔｔｅｒの壁に貼っておきたいくらい大切です。ことわざのとおり、怒っている人がたくさん生息する話題には近寄らないようにしましょう。そういう話題は怒りで我を忘れた人があふれていて正論も理屈も通用しません。普段なら問題にならない言葉で怒りを買い、ボコボコにされる可能性があります。

怒っている人を１４０文字のコミュニケーションで鎮めるのは無理です。あきらめてか

わいい動物をリツイートしましょう。

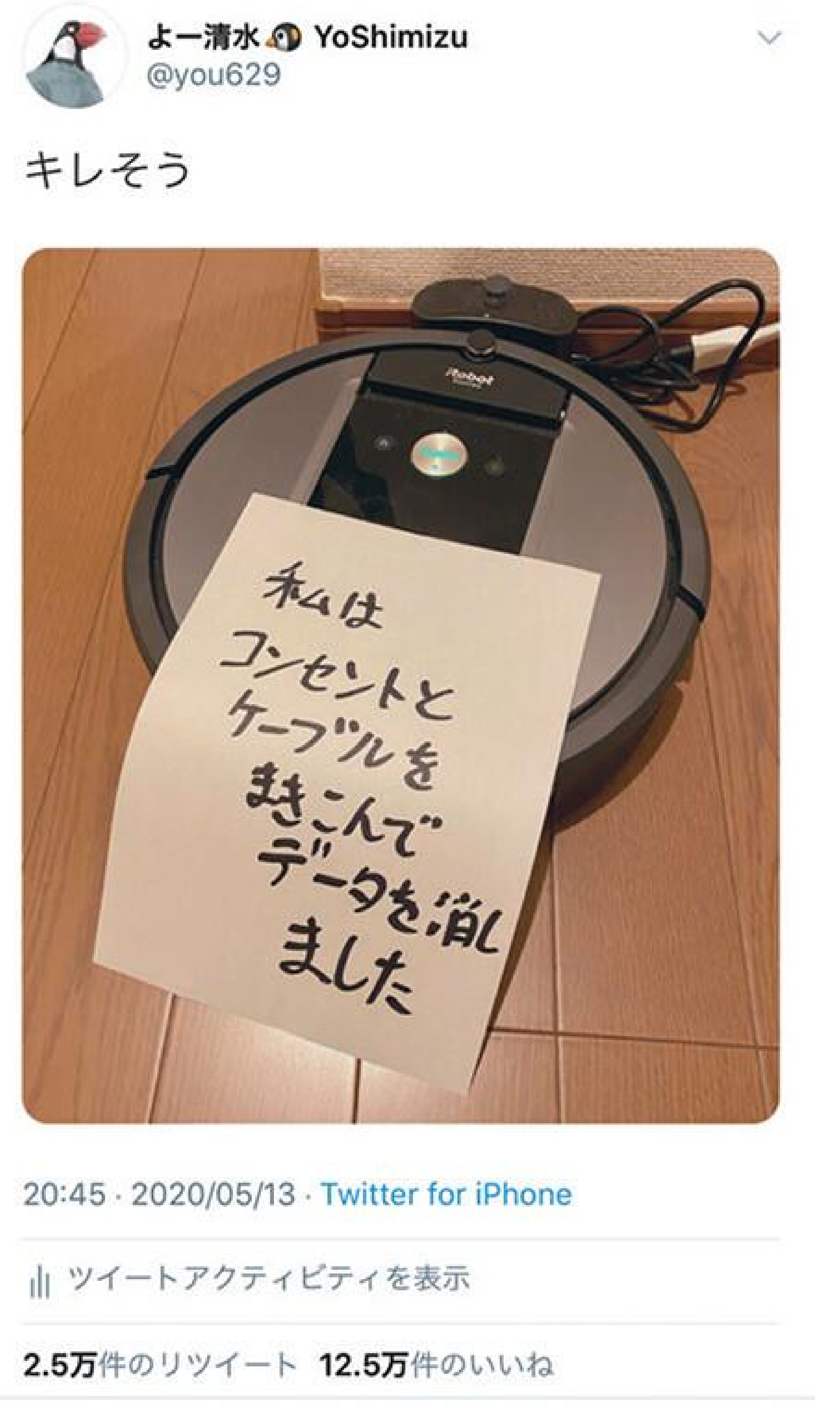
3 マイナスの感情はそのまま書かない

自分がどれほど怒っていたり、落ち込んだりしていても、愚痴などの負の感情はネットにそのまま吐き出さないことが大切です。加工されていない生の感情というのは刺激が強すぎるのです。

刺激が強いツイートは他人の心に届きやすい分、反動としてさらに強い感情が返ってくることがあります。吐き出した負の感情が何倍にも増幅して返ってくるのです。どうしても我慢できないことがあれば、信頼できる人に愚痴を聞いてもらったり、自分だけの日記に書くなどがおすすめです。窮屈かもしれませんが、自分の名前で仕事をする、看板を背負うというのはそういうものです。

また、マイナスの感情も上手く加工すればむしろプラスにできることがあります。例をあげると、私が仕事をしているときにルンバがＰＣのケーブルを巻き込んで電源が切れ、数時間分の作業データが消えてしまったことがありました。正直かなり落ち込みましたし不機嫌だったのですが、怒りをぶちまけるのをぐっとこらえて、猫が罪状をぶら下げてい

る画像を思い出し、ルンバでやってみたところフォロワーが数千人も増えました。



04 間違ったらすぐ謝る

人間は完璧ではありませんから、どんなに気をつけても何かしら問題を起こしてしまうものです。私もたまにデマの記事にひっかかってしまったり、あまり詳しくない領域の間違った話をしてしまうことがあるのですが、何かを間違ったと思ったり、指摘されればすぐに撤回して謝るようにしています。

謝ることは弱みを見せることではありません。むしろきちんと謝れる人は信頼感につな

がります。

撃っていいのは、撃たれる覚悟がある奴だけ

私は『コードギアス 反逆のルルーシュ』というアニメが大好きなのですが、この作品にはとても印象に残るセリフがあります。それは「撃っていいのは、撃たれる覚悟がある奴だけだ」というものです。このセリフはSNSの心得をとても的確に表していると思います。Twitterはよくも悪くもとてもフラットなSNSです。フラットで、言いたいことが言える場所というのは、叩いたら同じくらい叩き返されるということです。何かを叩くなら、叩かれる覚悟をしなきゃいけません。あなたの攻撃は、自分が反撃されてもよいと思えるくらい覚悟があるものですか？

私も締め切りが迫ってくる月末になると精神が荒み気味になるので、イライラして何かを叩きたくなるのですが、ぐっとこらえて別の手段でストレスを発散するように意識しています。だって撃たれたらめっちゃ痛いですからね。かすり傷でも当たりどころが悪ければ死ぬんですよ。

SNSから心を守ろう

フリーランスにとってSNSは人生を大きく変える可能性があるツールです。しかし、使い方を誤ると一生消えない心の傷を負ってしまうこともあります。ここでもTwitterでの対策を例に取り上げます。

目立てばアンチが発生する

何かしらで目立ったり、有名になれば100％アンチが発生します。アンチになる人は、他人が目立っていること自体が気に食わないという人がほとんどです。あなたがどんなに発言に気をつけたり、よい作品を作っても関係ありません。目立てば必ずねたみが発生します。ですから、あなたがイラストで活躍しようと思うなら、アンチが発生して心無い言葉をかけられる覚悟をしてください。

急に悪口を言われたらびっくりするかもしれませんが、悪口は絶対に言われるものと覚悟すればかなり耐性が上がります。この世はそういうもの、人間はそういうものとあきら

めておくことをおすすめします。

無視は最強の対策

恨みねたみは誰にでもある感情です。しかし、SNSでわざわざその感情を言葉にしてぶつけてくる人は「自分の言葉であなたに影響を及ぼしたい」という潜在的な願望があります。その願望に付き合う必要はありません。Twitterであれば即座にミュートして完全に無視しましょう。「こんなことを言われました」とか「傷つきました」とか言って弱った姿を見せてはいけません。自分の言葉が効いてるぞ！とアンチは喜んで、さらに攻撃が激しくなります。

また、ブロックはブロックしたことが相手に伝わってしまうので、同様に自分の言葉に反応してくれたとアンチを喜ばせてしまいます。よくブロックされた画面を嬉々として公開する人がいますよね。先に何かを言われた場合はそっとミュートしましょう。

先制ブロックで自衛しよう

Twitterには息を吐くように怒りや憎しみをばらまいている人がいます。そうい

う人を発見したら即座にブロックしましょう。これは先制ブロックと呼ばれる自衛策です。先ほどブロックは相手に伝わってしまうと書きましたが、これは「相手が先にこちらを認識している場合」です。「こいつはヤバい、関わりたくない」と自分が先に相手を認識した場合は先手を打ってブロックしてしまえば、もし今後、自分のツイートがバズっても相手のタイムラインには表示されなくなるので嚙みつかれにくくなります。

ミュートで自分のねたみをコントロールしよう

ＳＮＳでは自分の作品と、他人の作品が同じ土俵で見られ、数字で明確に評価がわかってしまいます。自分よりあとから絵を描き始めたであろう若い人の作品が、何万もの評価を得ているのに、自分はほんの少しの評価しか得られない……ということもよくあります。こういったことが続くと心が壊れていきます。

壊れるくらいなら、認識しないほうがマシです。つまり、あなたがうらやましいと思ってしまうキラキラした人、すごい人はすべてミュートしましょう。見えなくするのは悪いことではありません。むしろ、キラキラしたものを見続けて、目がつぶれるくらいなら見ないほうが安全です。自分の心は自分で守りましょう。

フリーランスになる前にする四つのこと

ここでは少し話を巻き戻して、フリーランスのイラストレーターとして独立する前にやっておいたほうがよいことを四つ紹介します。

- コネを作る
- 引っ越しをする
- １００万円貯金する
- 仕事の依頼が勝手に来るようになってから独立する

コネを作る

独立する前にコネを作ることができるのが理想です。具体的に言うと、フリーランスになる前にゲーム会社やイラスト制作会社などに就職し、飲み会に参加し、業界の人と知り合い、一緒に仕事をしてコネを作るのです。駆け出しフリーランスが最もキツイのは、仕

事の依頼が来ないことです。就職して実務経験を積み、コネを作っておけば一番苦しい時期にコネ経由で仕事を得やすくなります。

たまに就職をせずに学生からフリーランスになる人もいますが、私はおすすめできません。なぜかというと、企業に就職するとコネ以外にも様々な知識が身につくからです。別業界に就職したとしても、例えばメールや電話などのビジネスマナーや、お客さんに対する接し方などは共通です。

ゲーム会社やイラスト制作会社に勤めた場合は「需要」や「立ち振る舞い」を知ることができるのも重要です。ほとんどのゲーム会社やイラスト制作会社は外注という形で、フリーランスや他社に仕事を発注しています。今、業界ではどんな絵柄で、どんな人が求められているか、どんなやりとりだと次の仕事を打ち切られるかなどフリーランスになってからも役立つ様々な知識が身につきます。

つまりゲーム会社やイラスト制作会社などに就職することで、お客さんとなる企業の気持ちや求めているもの、嫌がることが把握できるのです。お客さんの気持ちがわかれば先回りして求めているものを提供しやすくなります。

引っ越しをする

フリーランスになると、最初の数年は家を新たに借りることが大変難しくなります。そのため、近々引っ越したいと考えている場合、または現在の家賃が高額な場合は独立前に引っ越しをおすすめします。家賃はほとんどの場合、生活費の中でも一番大きな出費になるので気をつけてください。

フリーランスの引っ越しが難しい理由は二つあります。フリーランスは社会的信用度が低いことと、駆け出しだと継続収入の証明が難しいことです。この二つのせいで賃貸の審査が通りにくくなり、新たに家を借りることが難しくなります。

日本の社会的信用度は、正社員として社会保険に加入していることが大きいのです。フリーランスは会社員ではありませんし、社会保険ではなく国民健康保険（３６７ページ）に加入するので、自動的に社会的信用度が低くなります。

継続収入の証明が難しいのは、駆け出しの数年は年収を安定させにくいからです。大家さんからすると家賃を支払い続けられるか知りたいわけです。

私もフリーランスになってからの引っ越しのときは、万全の準備を整えて挑みました。

なんとか審査が通り、住み心地のよい家に住めています。引っ越しのあれこれはブログに書いていますので、もしよければお読みください。

またフリーランスは社会的信用度が低くなるためクレジットカードも作りにくくなります。特にネットサービスの支払いはクレジットカードがないと手間が増えたり場合によっては使えないこともあるので、会社を辞める前にクレジットカードも２枚以上作っておきましょう。カードが２枚あると何かのトラブルで１枚が使えなくなっても安心ですよ。

フリーランスの絵描きが賃貸審査を通すためにやった事
http://freenaillust.com/2019/04/19/post-958/

100万円貯金する

フリーランスは会社員と違い、毎月定額で給料が支払われることはありません。特に駆け出しフリーランスは、仕事がなく収入がゼロになる月も珍しくないです。お金が入らずとも、家賃や食費、保険料、年金などは支払わねばなりません。

このようなことがあるので、私は最低でも１００万円は貯金してから独立することをお

すすめします。１００万円の根拠は、半年間無収入で耐えられる金額だからです。例えば、１ヶ月の家賃を含めた生活費を15万円だとする（独身一人暮らしを想定しています。家族が居る人はもっと大きな金額になるでしょう）と、６ヶ月で90万円になります。残り10万円は病気や冠婚葬祭などの緊急時のお金とします。こう見ると１００万円でもギリギリということがわかると思います。

半年も無収入ってありえるの？　と思うかもしれません。しかし、フリーランスはしっかりと仕事をこなしても、支払いが翌月末になるという特徴があります。

例えば、あなたが1月の頭からイラストを制作し、１月の末に納品したとしましょう。そうなると、お金が口座に振り込まれるのは2月末になります。つまり、実際にお金が口座に振り込まれるまで約1ヶ月間待たなければなりません。

さらに、本の表紙イラストの仕事などでよくあるのが、本の刊行日の翌月末に支払われるパターンです。先ほどの例に当てはめてみましょう。仮に本の刊行日が2月中旬だとすると、あなたがイラストを1月末に納品してもお金が入るのは３月末になります。実に

２ヶ月間、お金が手元に入らないということです。
もっと言えば、予定していた案件が急にキャンセルになってしまう、先方のチェックに時間がかかってしまったために納品が遅れ、お金の支払いが翌々月末になってしまうということもあります。このようにフリーランスの収入は不安定になりがちなため、貯金が大切になるのです。
フリーランスにとっての貯金はゲームでいうとライフポイントのようなものです。ゼロになったらゲームオーバーです。初期のライフポイントは可能な限り高い状態で、つまり１００万とは言わず、２００万でも、１千万でも貯めて、余裕がある状態でスタートすることをおすすめします。口座にたくさんお金があると、気持ちに余裕ができてメンタルを維持しやすいというメリットもありますよ。

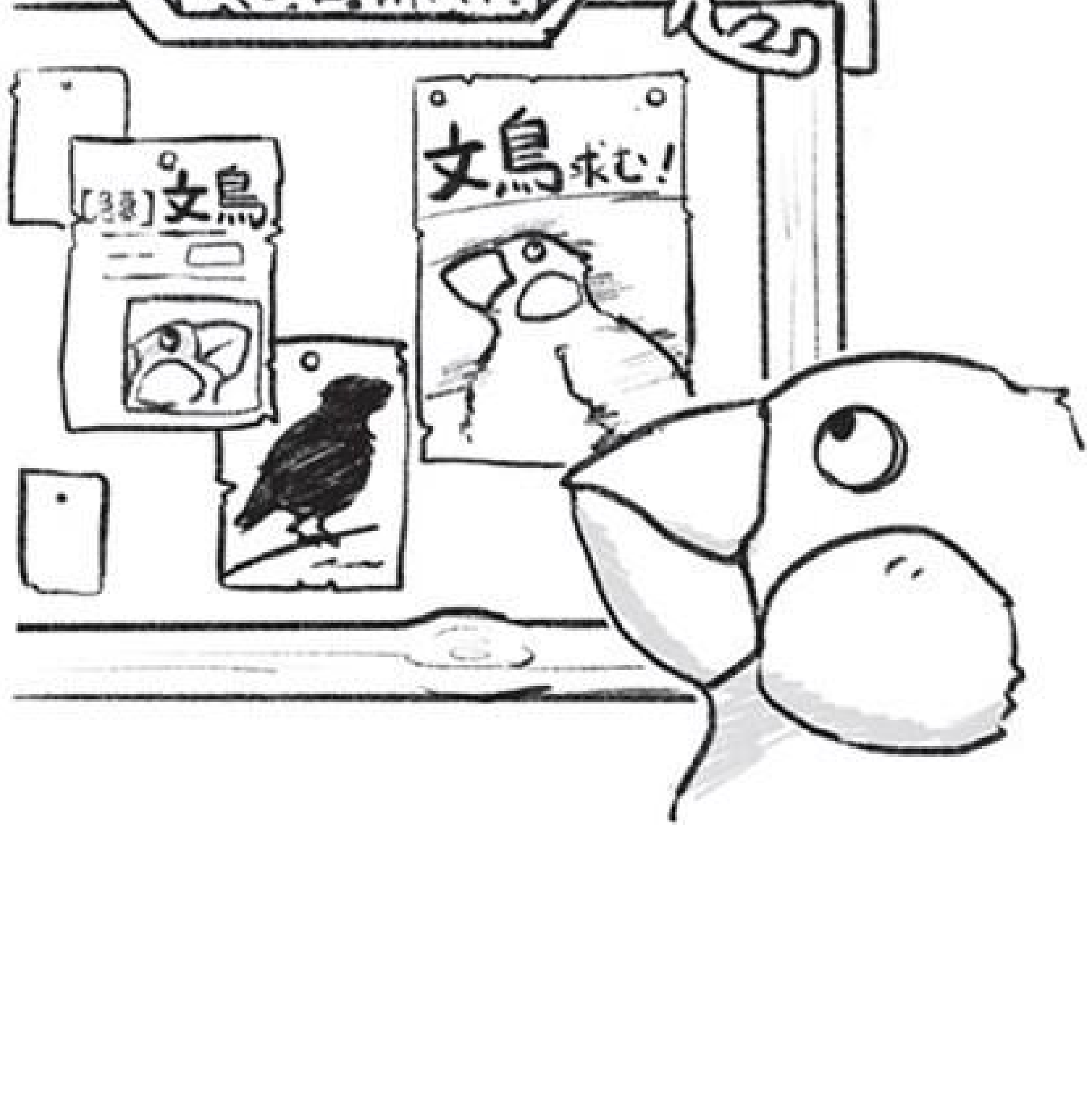
仕事の依頼が勝手に来るようになってから独立する

「フリーランスになります。仕事を辞めました！　お仕事募集中です！」
という考えだと多くの場合、失敗します。
フリーランスのイラストレーターとして続けていける目安の一つは「イラストをネット

に投稿しているだけで、何もしなくても仕事が来る」ことです。もしあなたが、イラストをSNSなどに1年以上投稿していて、一度も仕事の依頼が来ないのであれば独立するための技術力や知名度が足りません。1年に1回、たまに依頼が来るレベルでもまだ足りません。数ヶ月に1回、仕事が来るレベルなら、ギリギリやっていけるかもしれません。

私がなぜこう考えるかというと、現代のイラストの仕事は編集者やディレクターなど、絵を発注する側のお客さんが自分から求めているイラストレーターを探して、向こうから依頼をするようになったからです。このようになったのはSNSの普及が大きいです。SNSではフォロワー数や「いいね！」の数など数字で他者からの評価が見えるようになったので、残酷なほど、誰がどう人気かがわかりやすくなってしまいました。求めている絵柄かつ、他者からの評価として数字を持っている人を探すのが簡単なのです。

このような理由があるので「勝手に」仕事が来ないうちはフリーランスは時期尚早かもしれません。



駆け出しフリーランスの営業

先ほど勝手に仕事がやって来るようになってからフリーランスになりましょうと書きました。でも運の要素も絡むのでフリーランスになったからには、やって来る仕事だけに頼りすぎるのも危険です。駆け出しフリーランスにおすすめの営業方法を四つ紹介します。

- コネを増やす
- 仲介会社に登録する
- 持ち込み営業する
- ＳＮＳで活動する

コネを増やす

なぜコネが大切かは前述の通りです。コネを使った営業方法としてよくあるのが、会社員として働いているうちにできた知り合いを頼ることです。独立したら、知り合いの一人

一人に丁寧に、「お久しぶりです」「以前はお世話になりました」「独立しました」「仕事が引き受けられます」「ポートフォリオを添付」「今度飲みにでもいきましょう」といった内容のメールを送りましょう。

当たり前ですが一斉送信や全く同じ文面をコピペして送るのは心証が悪いのでやめましょう。一人一人に丁寧に文章を書いて誠意を見せるのが大切です。

仲介会社に登録する

イラストやデザインなどには、様々な企業から仕事を受注し、契約しているクリエイターに仕事を紹介する仲介会社というものがあります。仲介会社に登録するとわりと簡単に仕事を紹介してもらうことができます。実績や知名度が足りない駆け出しフリーランスにとっては非常にありがたい存在です。

中でも「クラウドワークス」や「ランサーズ」といったマッチングサービスは有名ですね。しかし、私はこれらのサービスは個人的におすすめしません。なぜかというと、基本的に誰でも登録できるマッチングサービスだからです。誰でも登録できるということは、技術力が担保されないのでフリーランスとしてしっかりと実績になる案件や、それだけで

食べていけるレベルのお金になる案件はほぼありません。

ですから、仲介会社を選ぶときは、必ず登録時に審査がある会社にしましょう。登録するのが難しいということは、それだけレベルの高い案件があるということです。

ただ、仲介会社からもらう案件は、どうやっても金額が安くなりがちです。具体的に言うと仲介会社を通さず、大元の会社から直接仕事を受けた場合の3分の1程度になります。以前、私にゲームの制作会社と仲介会社、両方から同じ案件が来たことがあるのですが、全く同じ業務内容で約5倍の金額差がありました。もちろん、5倍高い制作会社からの直接依頼を引き受けました。私としても大変びっくりした出来事なので、今でも鮮明に覚えています。

このように書くと、仲介会社はズルい！　と思うかもしれませんが、誤解しないでください。金額が安くなるのにはちゃんとした理由があります。

一つは仲介会社も利益を出さなければいけない点です。利益が出ないと会社を維持したり、社員に給料を払うことができなくなってしまいますからね。

二つ目は「トラブルの保証のため」です。すべてのフリーランスがそうとは言いませんが、締め切りまでに商品になるレベルのイラストを納品できなかったり、途中で連絡をすべて断ち切って逃亡する人もいます。仲介会社はこういうトラブルが発生した場合、修正を社内で行ったり、別のクリエイターに依頼したりします。このようなリスクを仲介会社が引き受けているからこそ、その分の費用を取っているわけです。決して不当に中抜きしているわけではありません。

また、仲介会社はクリエイターにもメリットを提供しています。たくさんの知らない人とのやりとりが苦手だったり、お金の交渉に慣れていなかったり、契約の手続きに知識がない場合、交渉や手続きを肩代わりしてくれることもあります。仲介会社を通さない直接の取引の場合、不払いなどの金銭トラブル、無理な回数のリテイク（描き直しや修正）が発生することがありますが、そういった問題からクリエイターを守ってくれる役割もあるのです。

しかし、イラストレーターとして「余裕をもって」稼ごうとする場合、いかに仲介会社

を経由しないで直接仕事を得るかということが大切になってきます。そのために必要なのが、信頼感を高めることです。先に述べたように信頼感を高めれば企業からの直接依頼がぐっと増えます。

持ち込み営業する

ここで言う持ち込み営業とは、ポートフォリオを様々な制作会社や出版社に送ったり、直接訪問したりすることです。ｐｉｘｉｖをはじめとするSNSが一般的ではなかった頃は主流の営業方法でしたが、現代では少なめになってきています。ＳＮＳのおかげで、イラストレーターを見つけて依頼することが容易になったからですね。出版社など昔からある業界は受け付けていることが多いので、出版系のイラストの仕事を受けたいという人はやったほうがよいです。ちなみに最近はポートフォリオを印刷した物理媒体より、ＰＤＦなどに作品をまとめて、メールなどで送るほうが一般的になっています。物理媒体は保管などが大変でもありますからね。

持ち込み営業で最も大切なのが「相手の都合を考えること」です。必ずウェブページの

問い合わせフォームや電話で「イラストの持ち込み営業がしたいのですが、受け付けていますか？」「メールでポートフォリオを送りたいのですが、見ていただけますか？」とアポを取りましょう。相手の都合を聞かないでポートフォリオを送ってしまったり、急に訪問したらびっくりされてしまいますからね。必ずアポを取って、相手の都合に合わせるようにしましょう。

SNSで活動する

現代では、ｐｉｘｉｖやＴｗｉｔｔｅｒなどのインターネット上にイラストを投稿し、そのイラストを見たお客さんから依頼を受けることがとても多くなりました。

私の仕事もお得意様以外は１００％インターネット経由の依頼になっています。先に述べた通り現代のイラストレーターにとって、インターネット・ＳＮＳは最大の営業ツールと言ってもよいでしょう。

いつか役立つ仕事の小技集

第3部の最後に仕事の小技やちょっとした考え方を書けるだけ書いておきます。いつかここにまとめたことが役立つことを願っています。

個人と仕事をするコツ

企業と取引するのではなく、個人と仕事をするときは原稿料を分割払いしてもらうようにしましょう。例えば1万円の仕事であれば、ラフを提出した時点で5千円もらい、完成品を提出して納品が完了したら残りの5千円を払ってもらうようにするのです。こうすれば、個人との仕事で最も発生しやすい不払いのリスクを減らすことができます。

初回の仕事は特にレスポンスをよくする

人間関係は第一印象が大事とよく言われていますが、フリーランスの仕事でも同じです。基本的に企画というのは進行が遅れているものです。なので、「メールをすぐ返信し

てくれる」「ラフがすぐ送られてくる」などのスピード感やレスポンスがいい取引はとても好印象になります。第一印象はなかなか変わることがありません。そのため、初回でこの人はすごい！と思ってもらえれば、お得意様になってくれる確率が高くなります。

ちなみに私は絶対に逃したくないという仕事や取引先には契約や交渉がまとまったその日にラフを送っています。仕事では「スピード」がかなり強い武器になります。

自己紹介は最高の営業

初回の打ち合わせや会議では、ほとんどの場合で簡単な自己紹介をする機会があります。この自己紹介の時間は「自分が何をやってきたか、どんなことができるか」を自然に伝えることができるため、最高の営業時間になります。可能であれば絵柄のバリエーションに幅をもたせて作品を見せながら話すようにしましょう。

お客さんとしても信頼できるクリエイターを新しく確保するのは大変です。なので、過去に取り引きして安心感のあったクリエイターには、新しい企画にも参加してほしいと考えるのです。最初の自己紹介の場でできることの幅を見せておくと、同じお客さんから再び依頼をもらえるチャンスにつながります。

原稿料の交渉の極意

お金の交渉はプレッシャーがありますよね。私も毎回ヒヤヒヤしています。まずは予算を聞くことが大切です。相手の予算を大幅にオーバーしてしまうと、受けたい仕事を逃してしまうかもしれません。そのため予算を基準に考えます。

経験則ですが予算の１・３倍か１・４倍あたりまでは交渉が通ることが多いです。例えば相手の予算が10万円の場合は、13万円か14万円くらいまでは値上げしてもらえる可能性があるという計算です。ただしその際には「14万円にしてください」ではなく、「〜なので14万円にしてください」と理由をつけるようにしましょう。例えば「画面に登場するキャラが多いので手間がかかる」とか「他の会社の依頼では同じような絵を15万円で描いた」とかです。はっきり言って、本当のことであれば理由は何でも構いません。お客さんが納得して値上げしてくれる程度の説得力があればいいです。

こういうお金の話をするとちょっと悪どく思えるかもしれませんがお客さんはできるだけ安く買う権利があり、作る側のクリエイターはできるだけ高く売る権利があるのを忘れないでください。一番ダメなのが不満な金額で引き受けて、不機嫌に仕事をしたり後から文句を言うことです。原稿料に不満があるなら契約前に納得できるまで交渉しましょう。

複数の収入源を持つ

フリーランスは仕事が途切れてしまうこともあります。ですから、収入を安定させるために複数の収入源を持つのが大切です。

最近ではｐｉｘｉｖＦＡＮＢＯＸやＳｋｅｂなどクリエイターの収入源となるサービスが増えてきました。収入源は本業を含めて三つ以上あると安定します。私の場合は「絵の仕事」「書籍の印税」「自費出版の売り上げ（同人誌）」「ブログ」「イラストに役立つツールの販売」などがあります。本業以外の収入は少なくても構いません。とにかく収入が０円の月を避けるように考えてみましょう。

クリエイター専門の健康保険

人間生きていれば、風邪をひいてしまったり、けがをするなど何かしら病院のお世話になることがあります。そういうときに支払いを抑えてくれるのが健康保険です。会社員は「社会保険」という健康保険に入る義務があり、会社員以外のフリーランス、個人事業主は「国民健康保険」に入る義務があります。

しかし、国民健康保険はお金を稼げば稼ぐほど支払う金額が高くなっていきます。ある

程度お金が稼げるようになったフリーランスのクリエイターにおすすめなのが「文芸美術国民健康保険」という健康保険、略して文美国保です。この保険の特徴は、いくら稼いでも固定の金額を払えばよいという点です。また、加入している健康保険が「国民健康保険」ではないことで、一部のローンや審査が通りやすくなるというメリットもあります。詳しい加入の方法や詳細は私のブログでぜひご覧ください。

フリーランスの健康保険料が安くなる！？ JNCAに取材してきた
http://freenaillust.com/2018/09/07/post-815/

確定申告はプロに任せよう

フリーランスとしてやっていくにあたり避けられない手続きが「確定申告」です。確定申告とは簡単に言うと、「今年は○○円稼いだから、このくらい税金を納めるよ！」と国に伝えるために計算して書類を書き提出する作業です。

申告にも種類があって「白色申告」と「青色申告」があります。白色申告より青色申告のほうが手間がかかりますが、その分税金を安くしてもらえるメリットがあります。はっきり言って超めんどくさいです。しかしフリーランスでやっていくなら絶対に避けられま

せん。避けると脱税になりますからね。

今はマネーフォワードやｆｒｅｅｅといった確定申告を楽にするサービスが充実してきているので、最初の数年は自力でやったほうがいいと思います。お金とか税金の勉強にもなりますよ。私は学生のときからひいひい言って申告していました。

年間の売り上げが５００万円以上になったら税理士さんに頼んだほうがお得になることが多いです。節税のアドバイスをしてくれるのはもちろん、確定申告を自分でしない分、その時間に別の仕事を入れることができるからです。私はもうすべて税理士さんにお任せしていますが、自分でやっていた頃に比べて圧倒的な安心感があります。ある程度以上の収入になったら税理士さんに依頼しましょう。私がお世話になっている税理士さんに経費や税金について取材したことをブログで紹介していますから、気になる方はぜひご覧ください。

税理士さんに聞いた！クリエイターの税金、経費、確定申告について
http://freenaillust.com/2018/06/19/post-348/

描く楽しさを感じなくなったら

絵を仕事にできるレベルまでになって、毎日毎日仕事で絵を描き続けていると、楽しさを感じなくなってしまうことがあります。うらやましいことに、いつまでも楽しい！描けるだけで幸せと感じられる方もいますが、私はどちらかというと「めんどくさいな〜」とか「仕事したくないな〜」と感じてしまうタイプです。一時期は、絵を描くことの楽しさを忘れてしまった……とか、昔はあんなに描くことが好きだったのに……とか、ちょっと悲しく思っていました。

ですが、あるとき気づいたんです。私は「絵を描くことが完全に自分の一部になった」のだと。描かなきゃ！とか、楽しい！とかそういう気持ちも必要ないくらい、絵を描くことを自分にとっての「ふつう」にできたんだなぁと。このことに気づいてからは「はぁ、やるか〜」とこれまで以上に肩の力を抜いて、リラックスして描けるよう



になったと思います。

本書を読んでくれた方にも、あまりにたくさん描きすぎて描く楽しさを忘れてしまったと感じる人がいるでしょう。あなたは絵の楽しさを忘れたのではなく、描くことが「ふつう」になるくらい積み重ねてきた、頑張ってきたんですよね。

おわりに

『絵がふつうに上手くなる本』をお読みくださりありがとうございました。

本書は全く絵を描いたことがない初心者から、絵が上手くなりたいと思う中級者、そして本気でプロを目指す方からすでにプロの方まで、絵を描いているすべての人たちに役立ててほしいという思いで執筆しました。

ご満足いただけましたか？ 少しでもお役に立てたでしょうか。

本書はできる人が言う「ふつう」を可能な限り噛み砕いて、わかりやすく言語化した本です。本書を読んで「こんなのふつうじゃん」と思う人がいたら、全くその通りです。

本書にはふつうのことしか書いていません。ごくふつうのこと、そしてふつうだからこ

そ難しく、最も大切なことです。

私は幸運にもいろいろなお仕事で絵が上手い人や仕事ができる人、尊敬できる人たちを見てきましたが、すごい人というのは、才能がすごいというより「ふつう」のレベルがすごいです。ふつうのことを毎日安定して、高レベルにこなすことがすごい人たちを支える源なんです。そういう人たちを間近で見て、何かをやり遂げるのに近道はなく「ふつう」を毎日積み重ねることしかないんだなぁと感じたことが本書の執筆のきっかけです。

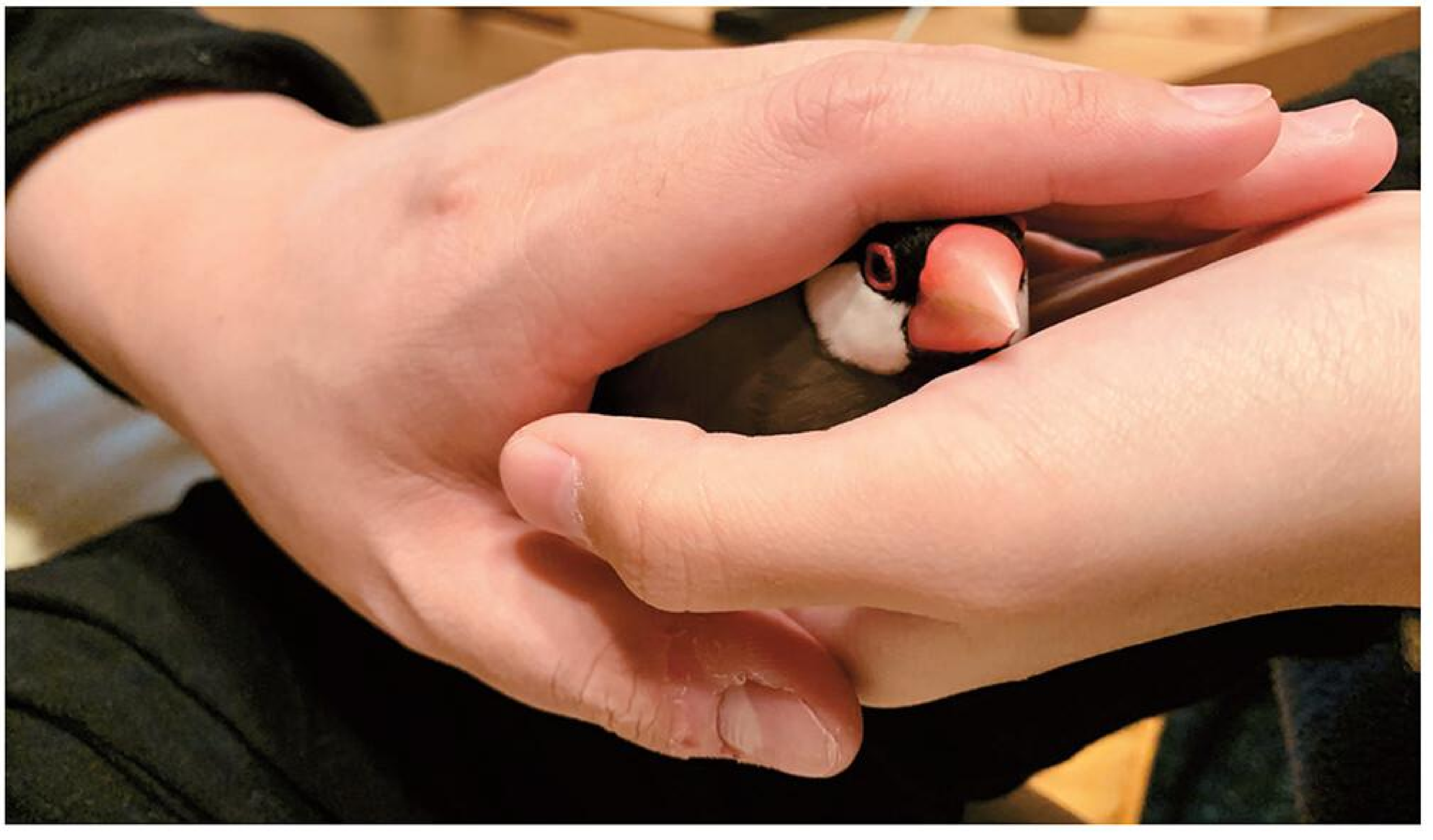
実は本書のように様々な層に向けた本は書くのが難しく、不安がありました。本書のターゲットは第1部、第2部、第3部とすべて異なるため、情報の密度が薄いとどんな人が読んでも満足できない、中途半端な本になってしまうからです。

そのため、どの章も可能な限り情報をたくさん込めて執筆しました。本業との兼ね合いもあり、執筆に3年以上かかってしまいました。何度かTwitterなどで本書の話をしたのに、実際に出版するまでに時間がかかってしまい本当にごめんなさい。でも、時間をかけた分、自信を持っていろいろな人におすすめできる本になったと思います。

本書を執筆するにあたり各種サポートをしてくださった編集の杉山さん、ＳＢクリエイティブのみなさま、本書の出版に関わった方々、本当にありがとうございました。

最後に、本書の挿絵を描き、推敲に協力してくれた愛する妻、そして世界一かわいいモデルになってくれた愛する家族くーすけ（文鳥）に感謝を捧げます。

よー清水



著者紹介

よー清水



コンセプトアーティスト、イラストレーター、デザイナー。ゲーム、アニメを中心にエンターテインメント作品のコンセプトアーティストとして活躍。主な参加作品は、ゲーム『FINAL FANTASY VII REMAKE』(スクウェア・エニックス)、アニメ『甲鉄城のカバネリ 海門決戦』(WIT STUDIO)、音楽原作キャラクターラッププロジェクト『ヒプノシスマイク』(キングレコード)、テーマパーク『GUNDAM FACTORY YOKOHAMA』など。近年では広告、漫画、技法書、クリエイティブソフトの開発などあらゆるメディアへ活動の場を広げている。

本書のサポートページ
https://isbn2.sbcr.jp/01799/

挿絵 ……………………………… 清水小晴、よー清水
著作権解説監修 ………………… 弁護士 宇田川高史（CLOVER法律事務所）
カバーデザイン ………………… 西垂水敦・松山千尋（krran）
本文デザイン・組版 …………… クニメディア株式会社
校正 ……………………………… 株式会社ヴェリタ
動画制作 ………………………… 伊藤孝一
企画・編集 ……………………… 杉山聡

絵がふつうに上手くなる本
はじめの一歩×上手い絵の技術×安定して稼ぐ秘訣

2021年 5月31日　初版第 1 刷発行
2021年10月19日　初版第 6 刷発行

著　者 ……………………… よー清水
発行者 ……………………… 小川 淳
発行所 ……………………… SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
https://www.sbcr.jp/
印　刷 ……………………… 株式会社シナノ

Printed in Japan ISBN 978-4-8156-0179-9

2022年3月1日　電子第1版発行

※この電子書籍は同名印刷物の2021年10月19日　初版第6刷発行の
　データを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。